
ACTION ACTION-RPG ADVENTURE FIGHTING PUZZLE RACING RPG SIMULATION SPORT TABLE SRPG SOCCER SHOOTING
GAME
PLAYERS
遊戲誌
VOL.015
GAMEPLAYERS合併號
2001.07.04 www.gameplayers.com.hk
玩前必讀！FINAL FANTASY X 系統解説 - 別冊
HK$25 優惠期內只售 HK$18
ARUZE RPG 第二彈
SHADOW HEARTS
超音鼠誕生十周年
SONIC ADVENTURE 2
遊戲誌專題
遊戲 CG 製作最前線
エヴァーグレイス II
EVERGRACE
解開「魂之咒縛」之旅
Evergrace 2
新作追擊
真 · 三國無雙 2 / SILENT HILL 2
DEVIL MAY CRY / KING'S FIELD IV
SUMMON KNIGHT 2
4 895011 370152

HYPER 電腦遊園地

PC PLAYER Vol.87

隨書附送 CD-ROM 每本港幣 20元正



暑假必玩好 Game 推介

全部列入認購名單



「網上行」寬頻無限

上網優惠詳見內頁



試玩版隨光碟獨家附送！

《Emperor: Battle for Dune》
《Steel Soldiers》
《大富翁五》
《俠客遊 IV》
《網錢大富翁》
《太閤立志傳 IV》
從新評估

《Pool of Radiance》
《Harpoon 4》
《少林足球》
《奇幻水晶緣》
新作預告

《太閤立志傳 IV》、**《Emperor: Battle for Dune》** 攻略心得
《Gangsters 2》 繼續攻略






科學與藝術的「真實」

TEXT:寒武紀

《Final Fantasy : The Spirits Within》即將在美國上映，而香港方面亦可以看到報章雜誌的介紹、全版廣告等宣傳攻勢。這套以全CG製作的電影引起注意的地方，除了是其概念源於一款遊戲作品之外，它亦是第一套以徹底追求仿真人物CG為目標的電影動畫。假如讀者亦看過電影的宣傳片段的話，相信都會對這些「數碼人」的真實程度感到嘆為觀止。

但正因如此，反而惹來一些文化評論員的批評。直言之，花掉數以億計美元購置最先進的超級電腦，為的只是製作一些看起來並不能與真人相區別的「數碼人」，假如不是沒有意義的話，其意義亦只是顯露了製作人那種巴別塔式的狂妄。

但就此斷然否定CG技術在電影及遊戲所能帶來的貢獻是過於魯莽的。我們不能否應，這些可以亂真的CG影像總令我們趨之若鶩，而且，正如許多其他技術的革新一樣，一經發展，我們便再支付不起走回頭路所需付出的代價。大潑冷水並不會有任何好處，問題應該是，這種高超的CG技術能夠為我們帶來什麼正面的貢獻?

其實，所謂「真實」，就像一個錢幣有其兩面一樣，其意義亦有兩個完全不同甚至相反的解釋。

例如，對於一位科學家而言，所謂真實可能是指一種反映現實世界的真實；但對於一位藝術家而言，「真實」並不是眼可見手可碰的東西，而是一種只存於人類幻想世界之中的真實：

(一) 科學的真實：我們認為GT3是一款不可多得的遊戲作品，原因是它能讓我們真正體驗駕駛跑車的感覺。借助CG技術的幫助，每一位玩家都可以體驗到在日常生活中所不能夠體驗的經驗。這是CG技術最基本層次的應用。

(二) 藝術的真實：透過CG技術的幫助，電影或遊戲創作人便可以塑造一個完全架空構思、非現實的世界，這個世界有其獨自的法則，這些法則可以與現實世界不同、甚至完全相勃。但同時對於觀眾或玩者而言，這個世界是如此真實，無意識之間便會完全投入於這個世界之內。

後一種意義下的真實正是Final Fantasy遊戲系列成功之處，亦是其精神所在。

我們無法推想《Final Fantasy : The Spirits Within》幕後製作人員的製作理想，站在宣傳策略的立場看，將重點放在電影中具革命性意義的CG技術亦是無可厚非，但我們期望他們真正追求的是剛才所言後一種意義下的真實。重要的是影像背後的意念、故事以及世界觀，CG技術只是一種表達手段而已，忘記這一點的話，亦將會是Final Fantasy終結的日子。

GAMEPLAYERS PS
VOL.014
隨書附送 FINAL FANTASY X 系統解說別冊
2001年7月4日
每本港幣25元
優惠期內只售18元

MUST READ

遊戲類型解說

ACT	動作遊戲	FIG	對戰格鬥遊戲	SLG	模擬／育成／戰略遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲	PUZ	智力／方塊遊戲	SPT	體育運動遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲	RAC	賽車遊戲	SRPG	戰略角色扮演遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲	RPG	角色扮演遊戲	STG	射擊遊戲
				TAB	桌上遊戲

FEATURES



孫策正式登場



驚慄遊戲之新境界



超音鼠十歲了！



大量遊戲畫面公開！

DEPARTMENTS

NEW GAME EXPRESS

NOW ON SALE

HOW TO WIN

OTHER

GAME INDEX

GAME PLAYERS

出版Cineaste internation ltd.
地址：香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心四十樓
電話：2835-8169　傳真：2285-9889

總編輯Chief editor／
時雨〉ianmak@gameplayers.com.hk
執行編輯／
寒武紀〉ronald@gameplayers.com.hk
編輯Editor／
MARKS〉marks@gameplayers.com.hk
KOTARO〉kotaro@gameplayers>com.hk
SAKURA KI〉sakurakibc@gameplayers.com.hk
綿羊大王〉spark@gameplayers.com.hk
金〉nicekim@gameplayers.com.hk
咸旦仔〉gpgary@gameplayers.com.hk
小悠〉nanase_yu@gameplayers.com.hk
阜林三郎〉enixc@mac.com
AINHO〉ainho@gameplayers.com.hk
阿亮〉tmleong@gameplayers.com.hk
小寶寶〉nash_na@gameplayers.com.hk
小吉〉supergut@gameplayers.com.hk
美術設計Designer
Cally　cally@gameplayers.com,hk
Fung
排版Artist
GPM artist team
封面Cover design
Grover
市務經理Market executive
Atus Ng

電腦分色
EPS production ltd・red star graphic printing・tomato express ltd.

印刷　凸版印刷（香港）有限公司
地址　新界元朗工業村福宏街一號凸版印刷中心
發行　德強記書報社
地址　九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座
電話　2720-8888

新力宣布PS2減價迎戰GC XBOX
調查報告指PS2形勢險峻

繼歐洲PS2減價之後，SCEI (Sony Computer Entertainment) 宣布，由即日起，將日本本土PS2主機的售價減至35,000日圓。

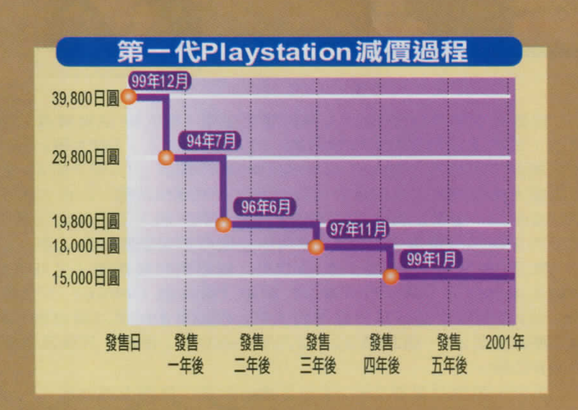
今次有關減價的消息來得頗為突然，因為較早前新力曾多次公開表示並未有打算減低PS2的售價。不過，雖然PS2的初期售價為39,800日圓，但由於較早前新力已經將新型號PS2售價定為開放價格，日本國內各大零售商一般已經自行將售價調低至36,000日圓，所以今次新力官方公布的PS2減價的實質減幅其實並不溫和。





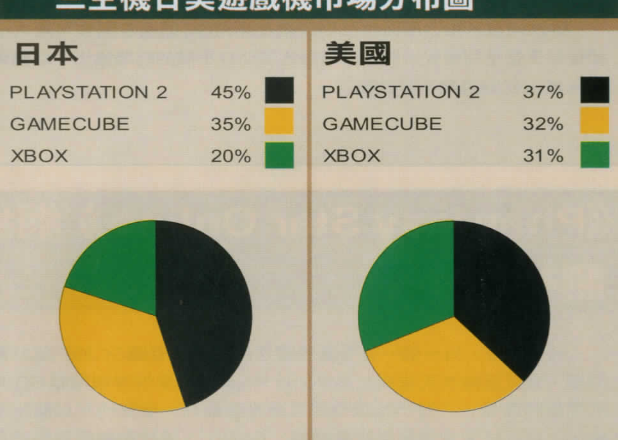
新力宣布PS2減價後，日本方面各大零售商已經隨則大肆宣傳增加銷路。

與之相比，上一代Playstation推出時的初期售價同為39,800日圓，但只不過是7個多月後售價便一氣過調低三分一至29,800日圓(參考圖表)，因為當時與Playstation同期推出的另一部主機世嘉Saturn之間競爭激烈，更展開了減價戰。



美國市場競爭最激烈 PS2、GC、XBOX平分秋色

今次有關的減價消息公布之前，歐洲娛樂軟件出版協會(European Leisure Software Publishers Association) 發表了一份報告，報告預測未來新力將會面對微軟以及任天堂的壓力之下，將會失去在Playstation時代的壓倒性優勢。



三主機日美遊戲機市場分布圖

日本		美國	
PLAYSTATION 2	45%	PLAYSTATION 2	37%
GAMECUBE	35%	GAMECUBE	32%
XBOX	20%	XBOX	31%

根據報告，現時Playstation在全球遊戲機市場的市場佔有率達66%。但報告預測到了2004年，Playstation 2在次世代主機市場的佔有率將會減至少過一半。其中面對最大壓力的是美國方面市場，因為美國PC軟件巨擘微軟銳意大舉進軍遊戲機市場，報告預料PS2在美國的市場佔有率有37% (1810萬部)，與微軟Xbox的31% (1500萬部) 相差輕微軟。而日本市場方面，預計PS2仍然會有接近一半的市場佔有率 (45% 約1230萬部)，而Xbox則只有20% (530萬部)。

現時PS2主機在全球已經一共推出了超過1100萬部，新力預計本年來數目將會增至2000萬部。



任天堂公布GC遊戲發售日程年內推出六款作品推出

任天堂宣佈，將於9月14日推出的次世代主機Gamecube，同機推出的會有有一個兩款由任天堂自行開發的遊戲作品，分別是《Luigi's Mansion》以及《Wave Race Blue Storm》，售價均為6800日圓，聯同較早前世嘉公布亦會與GC主機同日推出的《Super Monkey Ball》，

《Luigi's Mansion》是一款以Mario的弟弟Luigi為主角的遊戲作品，遊戲在畫面處理上特別著重光線與陰影等效果，在5月舉行的全世界最大遊戲展E3上得到頗高的評價。《Wave Race Blue Storm》則是一款曾在N64推出過的水上電單車遊戲的續集，遊戲中的對波浪效果的處理亦得到非常高的評價。





兩款與Gamecube同日推出的遊戲作品《Luigi's Mansion》(左) 及《Wave Race Blue Storm》(右)。

另外其他任天堂開發中的GC遊戲發售時間方面可以參考下表。

雖然同日只推出兩款作品對於部份期待GC的朋友而言可能太小，但相信任天堂是刻意安排將遊戲的發售拆開在不同的時間推出，以備免出現N64推出初期遊戲不足的情況。

任天堂開發Gamecube遊戲發售時間表

發售日	遊戲名稱	遊戲類型
9/14	LUIGI'S MANSION	ACT
9/14	WAVE RACE BLUE STORM	RCG
10/26	PIKMIN	SLG
11月	大亂鬥SMASH BROTHERS DX	ACT
12月	動物之森GAMECUBE (暫稱)	ETC
12月	ETERNAL DARKNESS (暫稱)	ADV
未定	STAR FOX ADVENTURE ~ Dinosaur Planet~	ADV
未定	動物番長	SLG

世嘉《SUPER MONKEY BALL》主機同日推出



除了任天堂自己開發的遊戲之外，大家相信亦非常關心除了第三廠商GC遊戲的發售日期的資料，世嘉便宣布《Super Monkey Ball》將會與GC主機同日(即9月14日)發售。雖然世嘉在較早前的各項遊戲展上並未展出過可以供試玩的《Super Monkey Ball》遊戲，但有報導指其實有關的開發工作已經大致完成，現時正進行最後的除蟲及調整工作。

《Phantasy Star Online》網絡劃相討中

另一方面，另一個一直受業界關注的問題是有關GC的網絡計劃的問題，最近美國任天堂副社長Perrin Kaplan接受傳媒被問題GC有關的問題時表示：「我們的現時的目標是整備好一個隨時可以開始的狀態。」以往任天堂曾著手衛星網絡、64 DD、手提機網絡等網絡系統的開發工作，透過這些工作所累積的經驗，將會有助GC網絡的開發工作，但Kaplan又表示，現時最大的憂慮是經營網絡服務的收益性以及消費者網絡環境整備兩大問題，更表明不會參與沒有收益性的工作。

現時計劃中可能對應網絡遊戲的GC遊戲有《Phantasy Star Online》以及任天堂原定為64 DD遊戲的《動物之森》。《Phantasy Star Online》遊戲創作人中裕司較前接受訪問時透露，現時正就GC網絡計劃與任天堂進行洽商，但「我收到嚴重的指示並不能談論有關的問題，但我對於GC網絡可能性感抱有很大的期望。」但任天堂董事兼經營計劃室長岩田總表示，在即將於8月舉行的「Space World」上將有具體的宣布。

網絡系統是《Phantasy Stary Online》的最要元素，對於遊戲有著執著的任天堂而言大概亦不會容許其變成Offline版呢。

DC《櫻大戰4》發表!!

世嘉6月25日對外公布三款《櫻大戰》系列遊戲作品的開發計劃，分別是DC遊戲《櫻大戰4～戀愛少女～》、《櫻大戰 Online》，以及GBC遊戲《櫻大戰GB 2 Thunderbolt作戰》。



《櫻大戰》系列總策劃人廣井王子在發表會上初步透露了《櫻大戰4～戀愛少女～》的遊戲內容。



《櫻大戰活動寫真》的畫面。

世嘉是在為其將於12月上映的電影動畫《櫻大戰 活動寫真》的發表會上，公布這三款遊戲的開發計劃。在該發表會上，《櫻大戰》系列總策劃人廣井王子談及《櫻大戰4》的開發計劃時表示：「《櫻大戰4》的遊戲故事劇本已經完成，我們預計可以在明年春季推出遊戲。內容方面，新一集將會是第一至第三集的正統續篇，而且我們更加入了可以讓玩者從帝國以及巴里兩隊華擊團中選擇13位角色組織原創華擊團的新元素。」

除了《櫻大戰4～戀愛少女～》之外，世嘉同時發表朋了另外兩款《櫻大戰》系列作品。第一款同為DC遊戲《櫻大戰 Online》。《櫻大戰 Online》是實現世嘉較早前宣布的多平台網絡計劃的第二款遊戲(第一款為《轉轉溫泉2》)，遊戲預計於12月首先在DC上推出，其後再推出PS2以及PC版。

另外一款作品是在GBC平台上推出的第二款櫻大戰作品——《櫻大戰GB 2 Thunderbolt作戰》，但世嘉並未公布有關遊戲的更詳細內容。



XBOX版FINAL FANTASY XI 指日可待！

Final Fantasy 系列的總策劃人板口博信最近接受傳媒訪問時表示，Final Fantasy XI 將會是一款多平台遊戲作品，雖然他並未有點名指明會在PS2以外的哪一部主機上推出，但其中最有可能的候選主機是微軟的Xbox。

板口表示，雖然現時FF XI 的開發工作是基於PS2以及PC兩個平台開發的遊戲作品，但他承認已有計劃在其他主機上推出FF XI，他表示：「FF XI 會首先在PS2以及PC平台上推出，但為了讓更多的玩家可以參與這個遊戲，我們亦會在其他平台上推出。」根據板口的構思，FF XI 會讓全世界的玩家，使用不同的平台，在同一個網絡系統上進行連線遊戲。

另外，就FF XI的遊戲內容方面，板口表示，遊戲將會是一個真正的連線遊戲，但他表示那是下一代的連線遊戲。現時像Ultima Online等的連線遊戲雖然可以讓許多玩家同時在遊戲中出現，但遊戲本身並沒有一定的劇情和故事，但FF XI 在繼承多人連線遊戲之同時，會更為著重遊戲中的背景、劇情，並讓玩家可以感受到一個故事流程。

而有關FF X方面，板口表示有關的開發以及生產工作已經完成，現在只是等待7月19日發生日的來臨。

NAMCO 與法電影商合作 同步開發 CG 電影及 PS2 遊戲

Namco 公布與法國電影公司 Studio Canal 、電腦動畫製作公司Chamanvio以及GAGA Communications聯合製作一套全CG科幻電影《AXIS》，並且同步開發一款以該電影為題材的PS2 遊戲作品。





《AXIS》劇照。

《AXIS》故事講述當時維加利亞人的宇宙飛船墜落在一個名為亞斯多利亞行星上，人工智能「維加洛爾」透過與亞斯多利亞的接觸所發出的一種不可思議力量使一棵巨大樹「AXIS」誕生，AXIS 為了維持生命需要依靠大量亞斯多利亞上的樹液，對於同樣依靠樹液維生的亞斯多利亞人而言陷入生態滅絕的危機之中，為了拯救亞斯多利亞人，一位少女嘉爾拿便開始展開救亡行動。



發布會上擺放了一件電影中象徵著強大生命力老樹枯木造形像。

電影《AXIS》將於明年3月製作完成，並於秋季起在全球上映，總製作費為3500萬美元。而與電影同其進行開發工作的PS2遊戲作品，暫時知道會是一款類似《Biohazard》系列的動作冒險遊戲，雖然遊戲中會加入了一些電影中沒有新角色及場景，但整體故事將會與電影一樣。遊戲的發售期預計會與電影上映日期同期推出。

電腦發燒友紛紛搭建PS2網站

新力為其主機PS2所推出的Linux軟件月前開始接受網上預定時在8分鐘全部一共2000套軟件便全部售罄。而6月20日第一批的PS2專用Linux套裝（包括鍵盤、滑鼠、硬盤等設備）正式送到訂戶的手上。

部份PS2 Linux的用戶更隨即使用PS2主機架建了伺服器(server)系列，並將自己所製作的網頁資料儲存於PS2內並二十四小時供上網人士瀏覽。但由於PS2主機並非為長時間開動而設計的專用伺服器，有關方面對這些用戶作出警告，表示長時間開動PS2主機會大大增加燒機的危險。



這個利用PS2搭建的網站已經僧用了一個星期（網址為：http://ps2l1.maru.ne.jp/）



另一個利用PS2搭建的網站。（網址：http://yoshi.sytes.net/）

但部份電腦發燒友對有關的勸告並不太關心，更希望藉此「測試」一下PS2主機的最大能耐！現時部份網站已經僧用了差不多兩個星期，但據這些用家表示，利用PS2搭建的網站有不錯的表現呢。

由於PS2主機是一部高性能但售格相對於一般個人電腦便宜的電腦產品，一些Linux平台用戶一直希望利用PS2搭建低成本的伺服器系統。

新型PS2手制及PC用振動滑鼠登場

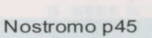
最近一間美國周邊設備生產公司推出了多款PC及電視遊戲主機用的控制器，其中最吸引的是PS2用手制以及一款經過特別設計，並特別為玩遊戲而設計的滑鼠。

這款名為Nostromo p45 的PS2 專用手制，雖然各個按鈕、十字鈕以及控制杆的配置與原裝PS2手制並沒有太多分別，但生廠商特別為手制的手柄作出了多方.面的考慮，手柄的流 型的設計..

除了p45 之外，同廠商又推出「N30 Gamemouse」，這款滑鼠同樣以玩遊戲作為前提而設計的，其最特別的地方是滑鼠內置了能夠反映遊戲動作的振動裝置，而且滑鼠的外型設計特別考慮到防止玩者無意按錯按鈕的情況出現。

N30 Gamemouse 將於8月推出，售價為39.99美元（約320港元）





Nostromo p45



N30 Gamemouse



HK RANKING 香港銷售榜

dream ranking >>



NO.1 本地售價：$280（BIRTHDAY PACK$398）
SONIC ADVENTURE 2
●SEGA●ACT●5800 日圓●2001 年6月23日



NO.2 本地售價：$290
Phantasy Star Online Ver.2
●SEGA●RPG●4800 日圓●2001 年5月31日



NO.3 本地售價：$340
Tactics Ogre 外傳 - The Knight of Lodis
●任天堂●SLG●4800 日圓●2001 年6月21日

NO.4 惡魔城Dracula circle of the moon
●KONAMI●ACT●5800 日圓●2001 年3月21日 本地售價：$310（美版）$380（日版）

NO.5 FINAL FIGHT ONE
●CAPCOM●ACT●4800 日圓●2001 年5月25日 本地售價：$380

NO.6 TearRingSaga 宇多拉英雄戰記
●ENTERBRAIN●SRPG●6800 日圓●2001 年5月24日 本地售價：$400

NO.7 CONFIDENTIAL MISSION
●SEGA●STG●5800 日圓●2001 年5月16日 本地售價：$340

NO.8 CRAZY TAXI 2
●SEGA●RAC●5800 日圓●2001 年5月31日 本地售價：$298

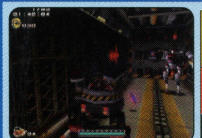
NO.9 蚊
●SCEI●SLG●5800 日圓●2001 年6月21日 本地售價：$380

NO.10 SHADOW HEARTS
●ARUZE●RPG●6800 日圓●2001 年6月28日 本地售價：$398

JP RANKING 日本銷售榜

dream ranking >>

NO.1 本週銷量：145219 累積銷量：145219
Tactics Ogre 外傳 - The Knight of Lodis
●任天堂●SLG●4800 日圓●2001 年6月21日



NO.2 本週銷量：84508 累積銷量：84508
SONIC ADVENTURE 2
●SEGA●ACT●5800 日圓●2001 年6月23日



NO.3 本週銷量：72872 累積銷量：1097801
GRAN TURISMO 3 A-spec
●SCEI●RAC●6800 日圓●2001 年4月28日

NO.4 莉莉之鍊金術士～查魯布洛古之鍊金術士3～
●GUST●SLG●6800 日圓●2001 年6月21日 本週銷量：47377 累積銷量：47377

NO.5 蚊
●SCEI●SLG●5800 日圓●2001 年6月21日 本週銷量：41006 累積銷量：41006

NO.6 勝負師傳說 哲也
●ATHENA●TAB●5800 日圓●2001 年6月21日 本週銷量：21514 累積銷量：21514

NO.7 EVERGRACE 2
●FROM SOFTWARE●RPG●6800 日圓●2001 年6月21日 本週銷量：19705 累積銷量：19705

NO.8 歡迎來到 Pia Carrot!2.5
●NEC INTERCHANNEL●SLG●7200 日圓●2001 年6月21日 本週銷量：19513 累積銷量：19513

NO.9 FROM TV Animation One Price 夢之魯飛海賊團誕生！
●BANPRESTO●RPG●4500 日圓●2001 年4月27日 本週銷量：19493 累積銷量：217945

NO.10 J LEAGUE 實況 WINNING ELEVEN 2001
●KONAMI●SPT●5980 日圓●2001 年6月21日 本週銷量：16092 累積銷量：16092



香港讀者期待榜 HK READER RANKING

dream ranking >>



NO.1 雙週票數：40 累積票數：40
METAL GEAR SOILD 2 SONS OF LIBERTY
●KONAMI●ACT●價格未定●2001 年冬



NO.2 雙週票數：28 累積票數：28
FINAL FANTASY X
●SQUARE●RPG●8800 日圓●2001 年7月19日



NO.3 雙週票數：25 累積票數：25
COMIC PARTY
●AQUAPLUS●AVG●6800 日圓（限定版7800 日圓）●2001 年7月26日

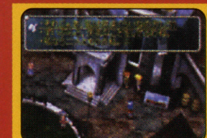
NO.4 GROWLANCER II
●ATLUS●SRPG●6800 日圓●2001 年7月26日 雙週票數：22 累積票數：22

NO.5 GENERATION OF CHAOS
●IDEA FACTORY●SLG●6800 日圓●2001 年8月2日 雙週票數：15 累積票數：15

日本讀者期待榜 JP READER RANKING

dream ranking >>

NO.1 5687 票
FINAL FANTASY X
●SQUARE●RPG●8800 日圓●2001 年7月19日



NO.2 1715 票
STAR OCEAN 3
●ENIX●RPG●價格未定●發售日未定



NO.3 1601 票
METAL GEAR SOILD 2 SONS OF LIBERTY
●KONAMI●ACT●價格未定●2001 年冬

NO.4 MARIO CARD ADVANCE
●任天堂●RAC●4800 日圓●7月21日 1314 票

NO.5 莎木 II
●SEGA●FREE●7800 日圓●2001 年9月6日 1218 票





香港讀者人氣榜

POP HK RANKING POPULAR

dream ranking >>

NO.1 實況 WINNING ELEVEN 5
●KONAMI ●SPT ●OPEN 價格 ●2001 年3月15日

NO.2 櫻大戰3～巴黎正在燃燒嗎
●SEGA ●AVG ●7800 日圓(限定版9800 日圓) ●2001 年3月22日

NO.3 Phantasy Star Online Ver.2
●SEGA ●RPG ●4800 日圓 ●2001 年5月31日

NO.4 EVERGRACE 2
●FROM SOFTWARE ●RPG ●6800 日圓 ●2001 年6月21日

NO.5 歡迎來到Pia Carrot!2.5
●NEC INTERCHANNEL ●SLG ●7200 日圓 ●2001 年6月21日

NO.6 莉莉之鍊金術士～查魯布洛古之鍊金術士3～
●GUST ●SLG ●6800 日圓 ●2001 年6月21日

NO.7 GRAN TURISMO 3 A-spec
●SCEI ●RAC ●6800 日圓 ●2001 年4月28日

NO.8 創造職業球會特大號
●SEGA ●SLG ●5800 日圓 ●2000 年12月21日

NO.9 FINAL FIGHT ONE
●CAPCOM ●ACT ●4800 日圓 ●2001 年5月25日

NO.10 TearRingSaga 宇多拉英雄戰記
●ENTERBRAIN ●SRPG ●6800 日圓 ●2001 年5月24日



日本讀者人氣榜

RANKING POPULAR

dream ranking >>

NO.1 櫻大戰3～巴黎正在燃燒嗎
●SEGA ●AVG ●7800 日圓(限定版9800 日圓) ●2001 年3月22日

NO.2 FINAL FANTASY IX
●SQUARE ●RPG ●7800 日圓 ●2000 年7月7日

NO.3 DRAGON QUEST VII
●ENIX ●RPG ●7800 日圓 ●2000 年8月26日

NO.4 GRAN TURISMO 3 A-spec
●SCEI ●RAC ●6800 日圓 ●2001 年4月28日

NO.5 TearRingSaga 宇多拉英雄戰記
●ENTERBRAIN ●SRPG ●6800 日圓 ●2001 年5月24日

NO.6 Tales of Eternia
●ENIX ●RPG ●5800 日圓 ●2000 年11月30日

NO.7 超級機械人大戰α外傳
●BANPRESTO ●SLG ●7800 日圓 ●2001 年7月26日

NO.8 FINAL FANTASY VII
●SQUARE ●RPG ●7800 日圓 ●1999 年2月11日

NO.9 XENOGEARS
●SQUARE ●RPG ●6800 日圓 ●2000 年11月30日

NO.10 Kanon
●NEC INTERCHANNEL ●AVG ●6800 日圓 ●2000 年9月14日



新面貌・新參與！

隨著《GamePlayers》重新合併為一本，本欄目亦會相對地作出少許改動，就是投票的選取方向會回復以往一樣般概括所有機種。現在，只要填妥下方的表格，寄往「香港灣仔皇后大道東248號　萬誠保險中心40樓」，信封面註明「GPM RANKING」，便可為最心愛、最期待的遊戲投下一票，而且我們每期還準備一款原裝遊戲送給一位來信的讀者。不要猶疑了，大家踴躍寄信來投票吧！

RANKING

香港讀者投票表格

（不接受影印本）

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿　年齡：＿＿＿＿

身份證／護照號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿　電話：＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

香港讀者人氣榜（不限數目）

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

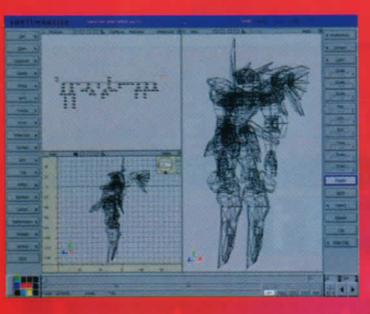
香港讀者期待榜（不限數目）

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

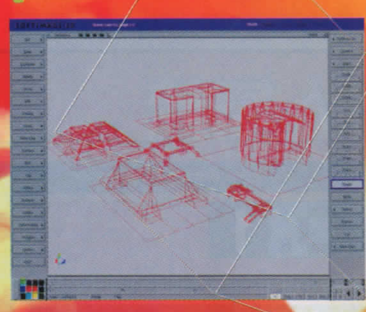
日本資料來源：FAMI 通7/13號

本週的焦點話題，莫過於十週年紀念之作《SONIC ADVENTURE 2》。SONIC系列到現今仍能夠歷久不衰的原因，除了全憑遊戲當中爽快的速度感外，推出的時間也是其中因素之一。SONIC系列一向遵守著一個時間的觀念，就是在合適的時期才會推出新作，並不會胡亂就作出行動。而SONIC TEAM今次選在SONIC十週年的大日子中推出新作及其生日紀念版本，無可否認這是非常成功的，最大的當然是輕易地使玩家對SONIC留人極深刻的印象。雖然同時推出的紀念版本的售價和普通版一樣，但由於只限於發售首兩天的關係，使到這套紀念版本顯得更有價值和珍貴，故本地的遊戲店鋪都將其售價抬高至400元左右也是無可厚非的事。(AINHO)

TEXT：寒武紀







特輯：遊戲CG製作最前線

一款遊戲的製作過程牽涉多個不同部份，其中包括最基本的遊戲概念構思、實現這個構思的程式編輯，以至遊戲的聲效、影像效果製作等。但近 年來，由於遊戲主機的機能大幅上昇，遊戲電腦動畫 (Computer Graphics) 比任何其他一個方面都獲得更大的發展。

回溯過去，真正可以被稱為多邊形電視遊戲的作品只是在1994年推出的PS以及Saturn等上一代主機上才正式出現。但緊接PS之後推出的PS2，其多邊型運算機能已經一下子提昇了數倍。

舉例而言，在PS遊戲《Metal Gear Solid》中，由於在同一畫面中會出現多種人物角色，所以每一個人物所使用的多邊形數目只能限制於200至500個左右；而在《鐵拳》中由於一個畫面只會有兩個人物進行對戰，角色的多邊形數目可達700個左右。

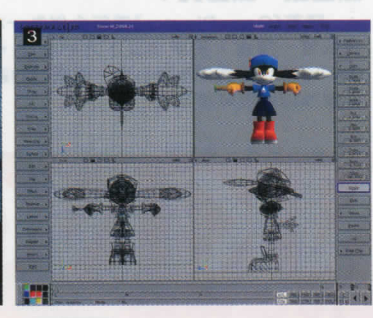
但到了PS2，遊戲中所使用的多邊形數目動輒數以萬計。在一些格鬥遊戲中，人物的輪廓，例如肌肉的隆起、關節的扭動等在上一代主機中只能使用平面紋理圖像表現的部份，在PS2上則可以使用多邊形進行更為細膩的設定。大體而言，一個角色使用的多邊形數目約為3000至4000個不等，再加上其他背景上的多邊型效果，在PS2中每一個畫面的多邊形數目約為五至六萬個，甚至高達十萬個。

現時遊戲製作商所使用的CG製作軟件包括例如Softimage3D、Lightwave3D、3D Studio Max等市面上可以購買得到的一般用途CG製作軟件，但在個別遊戲的製作過程中，因應特別的需要，許多開發商都會為自行開發一些外掛組件 (plug-in)，這些外掛組件會依附在CG製作軟件上，並能優化遊戲的開發環境，並曾加開發的效率。

今次這個特輯會為大家介紹遊戲CG的製作過程以及一些相關技術，並會以實例說明，使各位讀者能夠更了解遊戲中的CG世界。







1.利用PS2等次世代主機所製作的人物角色，多邊形數目高達四千個，是PS時代的五六倍。

2.3.Softimage3D是現時其中一款最被廣泛使用的CG製作軟件。

製作現場 [CASE STUDY 1]

Z.O.E

開發商：Konami ■ 主要使用軟件：Softimage3D 3.9；Adobe Photoshop5.5

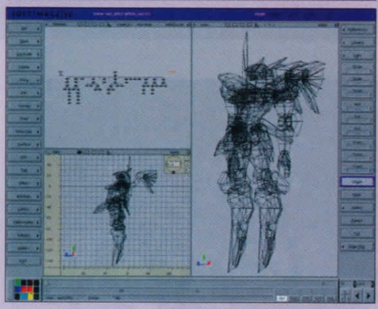
PS2遊戲《Z.O.E》是一款以機械人作為主題的遊戲作品，其在CG處理上有非常出色的表現。例如製作人特別為機體外殼加上了一些流動的光源，就像血液在血管裡流動一樣，使機械人增加了一種有機生命的感覺，我們從中可以看到製作人員對遊戲中CG效果的講究。要在短短的篇幅裡一一介紹在《Z.O.E》中所使用的CG技術並不容易，在這裡我們會介紹遊戲中主角所駕駛的機體造型以及遊戲場景的製作過程。



《Z.O.E》遊戲畫面。

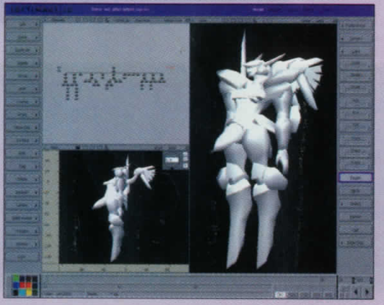


(一) 設計機體造型網架



根據美術設計人員初步設定的機械人畫像，製作人員先製作一個顯示機體外型的網架 (Wireframe)，這個網架將會決定最後圖像所使用的多邊型數目。由於最後的生品會被應用在遊戲主機上，製作人需要特別考慮所設計的網架複雜程度會否超過主機的負荷。相對與製作單純的CG動畫而言，所面對的限制較大。這個製作網架的過程稱為造型 (Modeling)。

(二) 顯示陰影分佈確認質感



在製作網架之同時，為了更清楚把握機械人的外觀，製作人員會不時將畫面切換至陰影模式。在這個模式下製作人便能更清晰看到機體各部份的比例、質感等重要效果。

(三) 製作外觀紋理



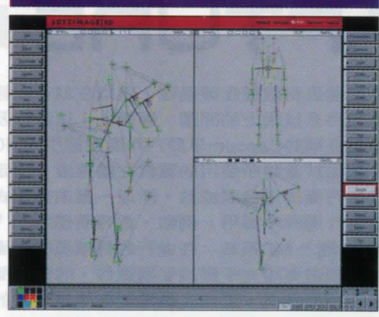
至現時為止所製作的圖像，就像一件未上色的模形一樣，此時製作人員便會使用Photoshop等平面圖像處理軟件，製作將會貼於機體外殼的平面圖像 (這些圖像一般被稱為紋理[Texture])。紋理圖像同時包括了機體外殼的坑紋、文字等細微的影像。

(四) 貼上紋理



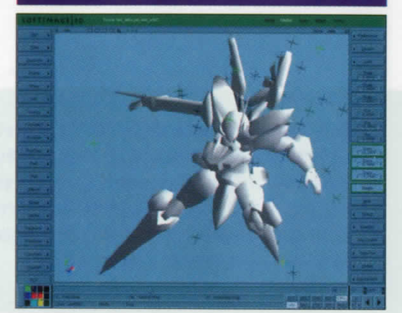
完成紋理圖像之後，製作人員便可以將其嵌入3D製作軟件之內並貼在機體的外殼上。

(五) 嵌入骨格



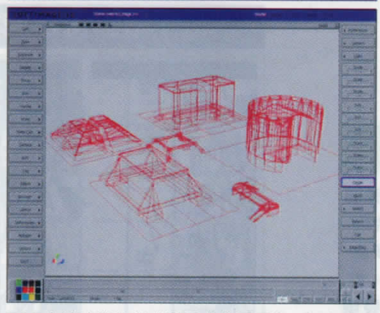
要令機械人活動，便必需為機體嵌入一個骨格系統。顧名思意，這套「骨格」會為原本沒有生命的機體圖像定義出骨格以及關節的位置。這些關節決定了機體手足部份的可移動範圍，亦則決定了機體的活動模式。

(六) 設定活動



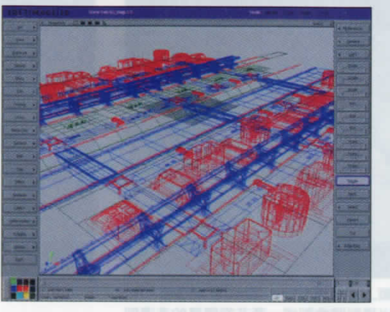
加入了骨格系統之後，便可以設定一些名為NULL (虛疑物) 的東西，NULL能夠統合骨格和關節之間的關係，製作人員便是透過移動這些NULL來控制機體的動作變化。

(七) 描繪建築物網架



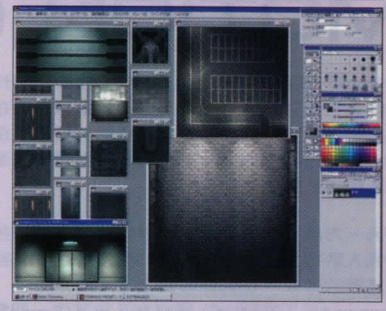
ZOE中的建築物並非簡單的背景圖像，因為遊戲中這些建築物都是可以被炮火破壞的，所以製作人員必需把建築物當作一個獨立的角色個體，並為它們設計個別的網架。

(八) 設計城市背景



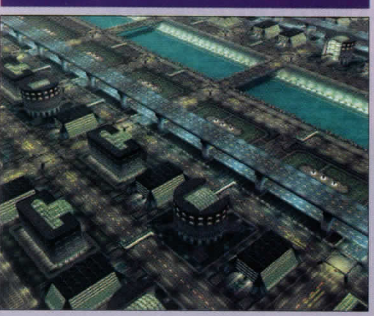
將在(七)中所製作的建築物放置在作為戰鬥舞台的場景上。製作人員更要製作原初滿佈建築物以及建築物被破壞後的兩組地影效果，使畫面更豐富和真實。而且，這些建築物亦是按一定比例製作的，製作人員假定的建築物高度約為20-30米左右，而整個場景的面積則為1至2千米左右。

(九) 製作建築物紋理



與剛才所介紹的機械人一樣，建築物亦需要紋理圖像。這些圖像包括了道路上以及建築物內燈光所發出的光源，以及相應的陰影等效果。

(十) 貼上紋理



和之前一樣，將完成的紋理圖像貼上原初的多邊形建築物上，便成為了一個非常真實的場景了。

(十一) 加上特別效果



完成基本的機械人及場景設定之後，還要加上一些特別效果，例如揮劍時的劍影，被擊中時的爆花等，都是在設計遊戲程式過程中加上的特別效果。

Z.O.E



MOTION CAPTURE

隨著CG技術的急速發展，利用CG技術所製作的人物角色造型亦幾可亂真，但無論這些角色在外觀上如何真實，假如其舉止和身體的動態不自然、缺乏說服力的話，最後的成品亦只會淪為半人半機械的怪物 (註1)。

但另一方面，人類動態如此複雜，單靠動畫技術師輸入數據進行CG人物的動作設定，並不能帶來滿意的效果。在這個背景之下，Motion Capture (以下略稱MC) 便成為近 年其中一個發展得最快的CG製作技術。

有關MC的原理概念其實非常簡單。透過直接讀取真人活動時的動作數據，並將這些數據套用在預先製作好的CG人物或角色上，務求使這些角色人物能夠有最自然的動態效果。

雖然就此而言MC並非常一個難於理解的技術，但由於過程牽涉讀取活活生生的真人活動資料以及將這些資料數據化等過程，所以在執行上經常會出現許多技術上的問題。事實上，以動作及格鬥遊戲見稱的Capcom早於六年前已經引入MC技術，但由於當時所使用的器材在精確度、穩定性等許多方面均未發展成熟，所以一直未有正式在遊戲製作過程中採用。例如，當時所使用的「光學式」(註2) MC系統，在進行收錄演員動作資料時由於要避免燈光干擾接受器運作，收錄期間需要關閉所有燈光，工作人員需要在漆黑一片的環境下進行工作，為製作過程帶來許多不便之餘，最後所得到的結果亦未令人滿意。而且，由於上一代遊戲主機在記憶體容量上有很大的限制，而使用MC技術所收錄的資料卻要求有足夠的記憶體儲存精確的活動資料。種種原因使Capcom方面的製作人一直未有在實際遊戲製作過程中採用MC技術。





《鬼武者》的開場電影大部份均為利用MC技術製作的CG動畫。

註1：要令一個CG人物看似真人，製作人需要在多個不同方面作出努力。除了外觀上以及我們在這裡討論的動態舉止之外，後文將會討論的表情、語音口形等都是非常重要的元素，甚至這些人物在遊戲中所表現的智慧或人工智能亦是關鍵所在。

註2：現時主流的MC技術可分為光學式及磁力學式兩種類，兩者各有其優劣。光學式顧名思意，是利用演員身上戴著的幾十個Marker，這些Marker會反射自然光線至預先設置好的多部接收器鏡頭，這些數據便能被轉換為動作的資料。磁力學式則是利用導電體在磁場之下活動會產生電流的原理，演員演出的時候所產生的電流成為了數據的基礎。

光學式用的MC攝影鏡頭。

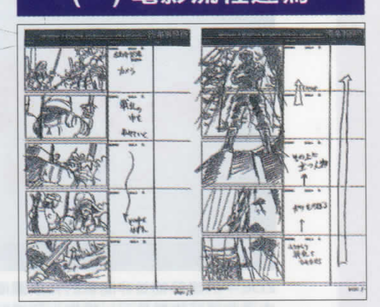
製作現場 [CASE STUDY 2]

鬼武者

製作商：Capcom ■ 主要使用軟件：Softimage；3D Studio Max；After Effects等

PS2遊戲《鬼武者》的開場電影中萬馬奔騰的壯觀場面使其已經成為了CG製作技術的模範作品之一。在這段片段中，同一個畫面上出現的兵士以及馬匹CG角色總數多達2000個以上，可算是為電視遊戲CG創下了一個紀錄。但假如我們將這場戰爭場面進行解構的話，我們將只能發現六位演員以及五匹利用CG製作的馬匹。讓我們看一看這段片段中部份的製作過程吧!

(一) 電影流程速寫



在正式開始著手製作之前，設計人需要先構思好整段動畫的流程，以及每個場面的構圖，設計人會以手繪草圖的形式描繪動畫中的重要場面。

(二) 製作不同樣式的騎兵



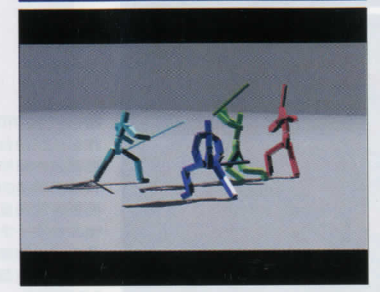
製作人員製作五種不同種類的馬匹及士兵。電影中那場萬馬奔騰的場面，實際上出現的其實正是這五匹馬匹原型。

(三) 製作不同樣式的動作



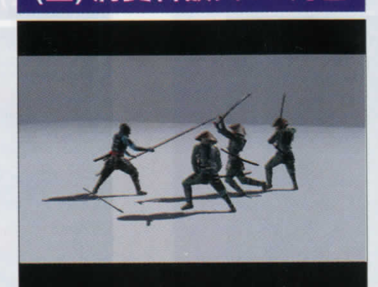
完成騎兵的外型製作工作之後，便可以為這些角色設計不同變化的動作，這些動作資料都是利用MC技術所得到的資料製作而成的。

(四) MOTION CAPTURE



由多位演員戴上感應器進行多個MC收錄過程。所收錄得的演出資料將會製成一套非常簡單的多邊型動畫，讓製作人員初步檢定演出效果。

(五) 將資料嵌入CG角色



◀將剛才獲得的MC數據資料套用在預先製作好的人物角色多邊型圖像上。在這個過程中工作人員需要對人物的活動樣式作出細緻的調教，並付予這些出身農民的雜兵一種懦弱的性格和動態。只有這樣才能夠製作一套成功並且擁有靈魂的CG動畫。

而且，假如只是將收錄真人動作的數據資料原原本本的應用在動畫裡，所得出的效果便容易流於平凡和單調，所以製作人會特別進行不同的調整工作，使這些動作在真實之餘變得更為戲劇性。

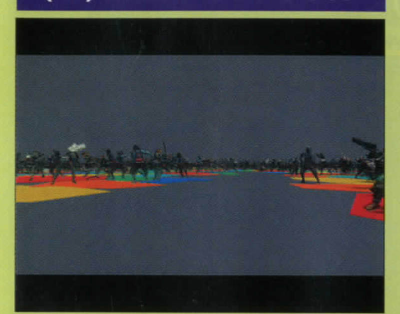


(六) 電影場景分割成細小單位



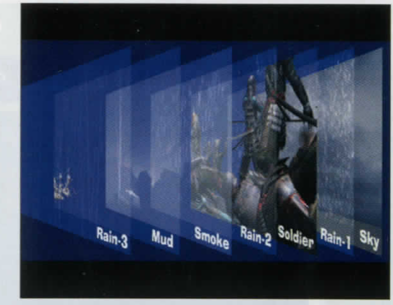
利用MC所製作的五組戰鬥場面將會進行個別處理，每一組戰鬥場面均有其各自的特色和動作。

(七) 配置二千兵馬軍隊



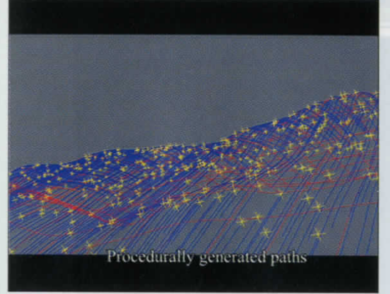
在步驟（六）中所製成的五組打鬥場景將會以不同的形式放置在廣闊的場景上，這樣便能製成一個戰國時代千軍萬馬的戰爭場面了。

(八) 加上雨、霧等圖層



為了營造更為扣人的氣氛以及增加現場的實感，製作人加上了雨、霧、煙等環境元素，這些額外的環境元素將會以個別圖層 (Layer) 的形式重疊在戰鬥場景上。

(九) 設定馬匹走動路線



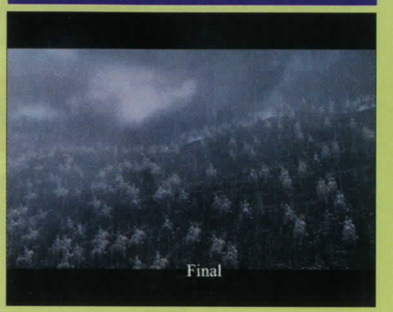
在這一幕中，千軍萬馬將會在山頭上奔騰。圖中的藍線為馬匹奔走的路線，黃色交叉為指示動畫片段開始的地點。在這無數的線上跑動的其實只是剛才製作的數種類馬匹造型資料。

(十) 初步檢定場面



除了馬匹和兵士之外，背後的天空以及斜坡表面均需要貼上紋理圖像。最後再檢定所有馬匹和兵士走動的位置是否有任何問題。

(十一) 加入雨、霧圖層



最後製作人為整個動畫環境加上了雨及霧等自然現像圖層，使整體影像氣氛更為豐富，這樣便完成整個製作過程。

三次元與二次元之間的世界

櫻大戰3

許多人都認為，既然3D影像技術已經發展到如此成熟的階段，2D影像的地位將會隨之而逐漸式微，並最終被取代。但另一方面，同時有人相信，平面與立體乃屬兩個不同的空間，兩者並行不勃，亦不能互相取替，各自有其應該扮演的角色。有關平面與立體的關係，當然仍有很大的討論餘地，但其實已經有一遊戲製作人正謀求將兩者統合，並開拓一個全新的次元空間。

製作時間長達3年的《櫻大戰3》便是一個極佳的例子。

《櫻大戰3》中的人物角色設定仍然採用了傳統卡通動畫製作所採用的平面畫像，並由Production I.G(註3)製作。另一方面，遊戲中的機械人以及背景舞台等影像則由世嘉的Overworks利用3D製作軟件製作而成。《櫻大戰3》內的CG動畫正是由平面和立體兩個空間，分別由兩間公司合作共同製作而成。

整個遊戲製作過程的第一步，是由《櫻大戰》系列的總策劃人Red Entertainment的廣井王子先構思好《櫻大戰3》的基本遊戲概念。然後，Overworks方面便基於這些資料和設計概念著手3D動畫的製作工作。當這些3D動畫初步製作完成之後，便會交由Production I.G接手，並根據這些3D影像製作相應的2D圖像 (這些2D圖像主要為人物角色造型)。然後，Production I.G會再將完成品交回Overworks。

這時，最重要的平面及3D動畫的合成過程便展開。工作人員需要利用After Effects以及Photoshop等平面圖像處理軟件，逐一為CG動畫中的每一單格定格影像加上ProductionI.G所製作的平面圖像並使兩者完全融合。

《櫻大戰3》便是這樣通過多個不同方面的協調和努力才能夠實現的高水準作品。



《櫻大戰3》內的動畫同時存在著平面及立體影像。





◄《櫻大戰3》內的動畫包含了平面及3D動畫兩個組成部份，製作過程中亦分別由Production I.G以及世嘉子公司Overworks分工負責。可見隨著遊戲製作的複雜化，各個不同領域的的分工亦越變得重要。同時因此部門之間的協調亦變得非常重要。在《櫻大戰3》的製作過程中，由於Production I.G以及Overworks所使用的CG軟件並不相同 (前者使用Softimage3D；後者使用Lightwave3D)，對於對方工作範圍的難處亦有許多不清楚的地方，所以整個製作過程中要面對許多棘手的問題。

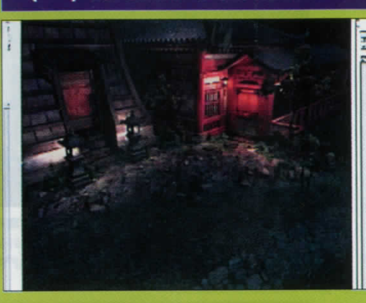


三次元與二次元之間的世界 鬼武者

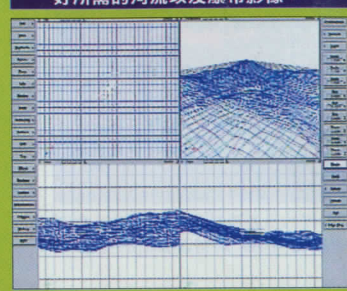
鬼武者

另一個例子亦可以在PS2遊戲《鬼武者》中找到。由於在《鬼武者》中遊戲進行時的背景是固定的關係，所以這些背景均是平面圖像。但另一方面，在這些背景中出現的許多河流以及瀑布效果均為3D圖像。工作人員在製作這些場景的時候均會對畫面的構圖以至光源等各方面作出充足的考慮，所以玩者將會發覺這些平面2D背景及3D多邊型景物可以說完全融為一體。

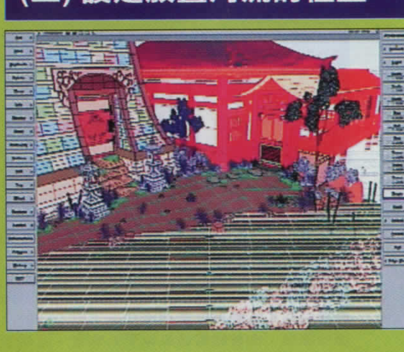
(一) 原初的平面背景。



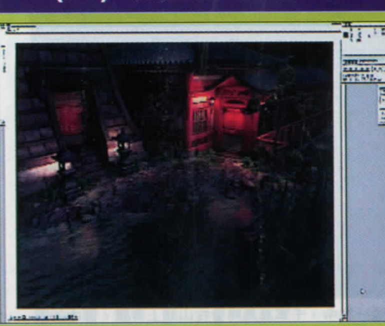
(二) 使用水效果CG製作軟件預先準備好所需的河流以及瀑布影像。



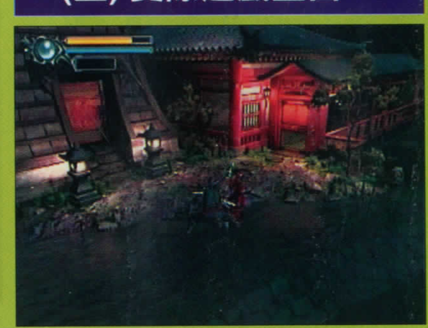
(三) 設定放置河流的位置。



(四) 最後的成品。



(五) 實際遊戲畫面。



除此之外，DC遊戲《Jet Set Radio》亦是另一個為3D CG創出了新領域的遊戲作品。《Jet Set Radio》並不是像先前提及的《櫻大戰3》或《鬼武者》般將平面以及立體影像重疊於一個畫面上。在《Jet Set Radio》中雖然全部採用了3D圖像處理，但製作人刻意減低對圖像立體質感有決定性影響的光源處理及多邊形數目的要求，並將其簡化，所得到的結果是一種平面卡通動畫的感覺，但同時是不折不扣的3D CG。



DC遊戲《Jet Set Radio》亦是一款融合了平面以及立體影像元素的作品，為遊戲CG製作開拓了一個新的發展空間。

註3：PRODUCTION I.G：1987年成立。曾製作多套劇場版動畫作品以及遊戲CG。除了《櫻大戰》系列之外，Production I.G亦有份參與PS遊戲《鐵拳3》、《Valkyrie Profile》、《Ace Combat 3 electrosphere》；PS2遊戲《Scandal》、《Tales of Eternia》、《Blood The Last Vampire》等作品的製作工作。

為CG人物添上七情六慾

剛才我們已介紹過Motion Capture技術以及其對CG人物製作的重要性，但其實單靠MC技術仍未足以製作一個具說服力的人物CG。因為現時的MC技術對於人物的表情、說話的口形並未有足夠的支援。而沒有表情、不懂說話的人物CG自然難以令人信服。

事實上，現時大部份遊戲所採用的模擬說話口形以及面部表情技術仍然處於非常原始的階段(假如有的話)，例如使用簡單的變形動畫 (blend-shape animation) 模擬口部說話時的動態等。只是到了近期，遊戲開發商才開始認真面對這個製作CG人物的一個重要環節。

新力旗下的開發工作室Team Soho最近便設計了一個新的人物面部動畫系統「Talking Heads」，這個系統會首次應用在預定在本年10月推出的PS2遊戲《The Getaway》。

Team Soho的高級動畫師Gavin Moore解釋開發這個系統的原意：「大體而言，人類在喜、怒、哀、恐懼、厭惡、痛楚、睡意、激動等許多不同的心理狀態之下都有不同的面部表情，而且有更多的時候是多種不同的心理狀況混合在一起的。例如既哀傷又憤怒、既痛楚又激動等等。另外一些細微的面部活動包括眨眼、呼吸、眼球以及眼眉的活動等。總之，我們要問，怎樣才可以令這些CG人物表達出如此豐富的面部表情呢？假如使用以往的blend-shape animation技術，我們便必須進行大量的造型工作 (modeling)，描繪每一種表情以及口形，這是不切實際的。即使可能，亦會消耗主機大量的記憶資源，並降低了遊戲整體的質素。」







《The Getaway》是新力一款極具野心的遊戲作品。遊戲中除了真實的飛車場面之外，玩者所控制的角色更可以下車走動並與其他角色對話。

根據新力提供的資料，在《The Getaway》中部份交待遊戲故事劇情發展的CG片段裡，人物角色頭部的多邊型數目高達4000個之多。而實際遊戲進行期間的人物頭部多邊型數目則約為1500個左右，其中包括舌頭、牙齒、眼睫毛以及頭髮等細微的部份。但究竟如何將這些死寂的多邊型變成活生生的人物面容呢?

Team Soho所採用的解決方法是利用CG製作軟件中的骨格系統建立一個模擬人類面部肌肉活動的系統，這個骨格系統的每一個關節其實是對應著人類面部多塊重要肌肉。製作這個系統牽涉非常複雜的過程，而且開發人員需要對面部各組肌肉之間的活動以及關係有充份的了解。

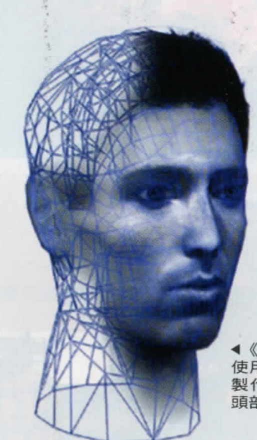
完成了整個面部系統後，工作人員便需要為各種面部表情進行量化。例如將喜悅、悲傷、憤怒、恐懼、驚奇等各種面容設定為一系列的數值，每一種面容的數值均為0與10之間，開發人員只需要透過調節這些數值，便能夠調合出千變萬化的表情和樣貌。

例如在一段對白裡，開發人員可以在人物角色的對白的不同部份加入不同的表情值，例如：

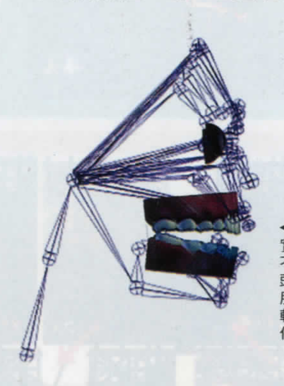
「[Anger2.2]你留心聽著，你要根著我所說的去做 [Anger2.2；Smile2.7]，否則的話，情況將一發不可收拾 [Anger0；Fear2.1]。」

至於語音方面，其製作方法相若，但製作人員需要將語言的各種語音 (就英語而言至少有16種語音)，並將這些語音加入遊戲中的對話劇本上，配合準確的時間控制，便可以模擬出CG人物談話的口形了。

Moore補充表示：「就面部表情技術而言，我們的技術距離一種能夠實時作出面部反應的系統並不遠，這個系統能夠即時對你的動作出反應，例如當你做些傻事時會大笑，當你發怒時它會表現生慍的表情等。」



◀《The Getaway》中使用了1500個多邊型製作而成的人物角色頭部。

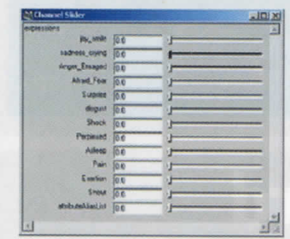


◀ Team Soho為了實現一個能夠表達不同表情而設計的頭部肌肉系統 (這個肌內系統在CG製作軟件之內其實是一個骨格系統)。

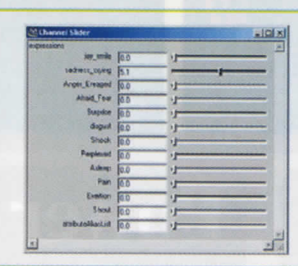




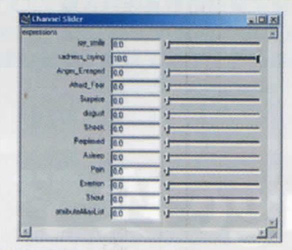
▲《The Getaway》中人物的一些面部表現。











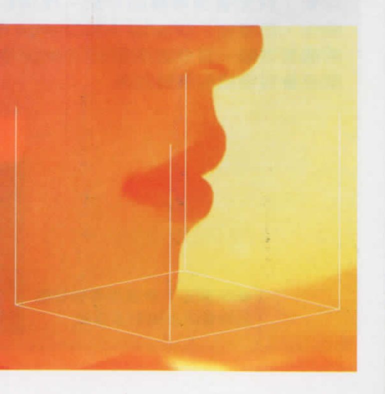


▲ 在「Talking Head」系統中，將悲傷程度分別設定為0、10及15時對人物面部所產生的變化。

總結

：雖然遊戲製作人對追求視覺效果的熱情令部份人憂慮他們忽略了遊戲一個更為重要的元素——趣味性，最終只會另玩家再不能找到真正的電視遊戲趣味。

但無論如何，追求真實和高質素的影像似乎已經是不可逆轉的趨勢。現時的業界正處於學習運用強大機能主機的階段，期望經過這一段過渡期之後，遊戲製作人能夠製作更多在影像上出色同時具有趣味性的遊戲作品。







真·三國無雙 2

延續三國亂世

因臨場戰鬥感而大受歡迎的「真·三國無雙」第二作剛剛公佈了最新情報，除了新增了討伐南蠻的故事，新兵種「象兵」和「象」，以及二人協力和對戰模式等之外，還有新的戰鬥要素加入其中，而且人物方面更加入了有「江東小霸王」之稱的孫策。





GAME PLAYERS GAME·DATA

發售商	KOEI
售價	未定
容量	未定
記憶	未定
發售日	未定

PS2/ACT/2P

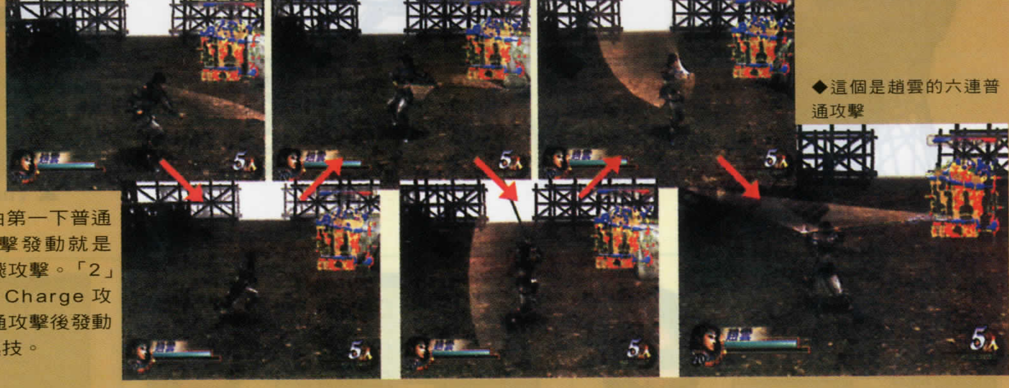
TEXT：MARKS & 小寶寶





普通攻擊

在前作中，普通攻擊可以和Charge攻擊的組合，最多只可以在四連擊的連續攻擊，而今集會增加至六連擊。同前時，Charge 攻擊亦會增加。前作的Charge 攻擊，由第一下普通攻擊發動會變成浮起技，由第二擊發動就是STUN 攻擊，由第三擊發動就是吹飛攻擊。「2」以純粹計算可以追加兩個或以上的Charge 攻擊。現在可以知道的是在第四下普通攻擊後發動Charge 攻擊的「Charge 5」是浮起技。



◆這個是趙雲的六連普通攻擊

Charge 攻擊

準備動作大，而持有特殊效果的Charge 攻擊。在前作的四種Charge 攻擊，就和普通攻擊的介紹一樣得到強化，而增加了Charge 5和Charge 6兩個新攻擊，當然這兩個新Charge攻擊都會有自己的獨特效果。



◆在第四下普通攻擊後發動的攻擊可以將對手浮起

Power Guard

在檔格方面，亦會同樣有所更改。前作中，在檔格中按攻擊掣，就可以將檔格的硬直時間取消，而直接轉為攻擊-「Grand Cancel」。在第二集會被廢除，而追加了「Power Guard」。Power Guard 是種有將對方的攻擊彈開效果的動作。此外，更可以將對方的連續攻擊停止。



◆當成功押返後，敵人會出現空位，這樣可以一瞬間將攻守對調





受身

在今作會新追加進行空中追擊的「Charge Drive」，而相對地亦衍生了「受身」。受身的動作是在被敵人攻擊而吹飛時按下Guard，就會在空中將身體回復至垂直的姿態來防止對方的追擊。這樣在浮起時不會令形勢變成一面倒。至於受身的缺點暫時未明。





◆被南蠻王浮起的趙雲利用受身來避過追擊

Charge Drive

由於Charge攻擊中的Charge 5是擁有將對方浮起的特殊效果。當利用這 Charge 攻擊後，再按 Charge 攻擊的按鈕，就可以向仍處身於空中的敵人發動這追擊的Charge Drive 。





◆以 Charge 5 浮起對手後，跳起加以追擊

孫策・伯符

孫堅的長子，孫權、孫尚香的長兄。擁有著孫氏一族的血統，都是親和力極高的人物。在正史中，於孫堅戰死後他便代替父親帶領江東一帶的軍隊對抗董卓軍。由於他的武勇及器量，使得他被冠以「江東小霸王」之稱號。他使用的武器是雙枴。



◆與太史慈戰鬥的孫策因為愛才，而放走了太史慈，之後太史慈成為麾下其中一員猛將

周瑜・公瑾



吳國幕下的智將。因為他的俊朗風雅，於是被冠以「美周郎」之稱。他和吳國的美女小喬(孫權妻子大喬之妹) 結婚，一時成為佳話。著名的赤壁之戰便是由他和黃蓋的苦肉計而發起的。他除了智謀了得外，也習得一身好武藝。

陸遜・伯言



吳國的少年英雄，無論在軍事及內政都能兼顧的武將。在東吳後期，是繼周瑜後的軍師人選。他的知人善任使得呂蒙能夠設下計謀捉拿關羽。在本作中使用的仍是雙劍，不知道他在今作中會擔當如何的重任呢？

甘寧・興霸



由海盜出身的甘寧，於投入孫氏麾下後便被重用，是孫氏軍中的其中一名重要的武將。他身上的紋身充份表現了他豪氣、勇敢的個性。掛在他腰間的銅鈴，使得敵人聽到他的鈴聲也聞風而逃。在今作中他使用的仍是上作中青龍刀。

孫尚香



孫堅之女，也是孫堅、孫權的妹妹。在幼時因為想學習兄長一般的勇猛，便一心練習武術，她比一般男性可能還要優秀呢！她在歷史中是在政治下的婚嫁給劉備的孫夫人，和遊戲中的性格看來不大相似。而她在今集中使用的是圓盤狀的刀刃。

今作中吳國的出場陣營是...？

在上作中出過場的有孫權、孫堅、孫尚香、周瑜、陸遜、甘寧、呂蒙和太史慈八人中，包括之前介紹過的黃蓋，在今作中決定出場的人物已經多達六人，而還有四位角色還未知道他們的去向如何，他們會是今作中的隱藏人物嗎？





SILENT HILL 2

GAME PLAYERS GAME·DATA

機種	PlayStation 2
發行商 / 製造商	KONAMI
遊戲類型	AVG
發售日期	9月27日
售價	6980日圓
容量	DVD ROM
記憶	未定

1P/



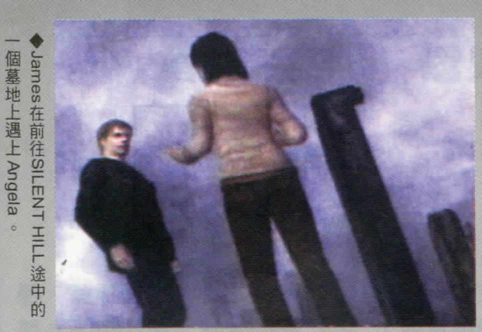


In my restless dream, I see that town.
Silent Hill.
You promised you'd take me there again someday.
But you never did.
Well I'm alone there now...
In our "special place"...
Waiting for you.

TEXT: AINHO

驚慄動作AVG遊戲《SILENT HILL 2》自公布以來，一直備受外界注目。事實上，利用PlayStation 2的強大機能，新一集遊戲將會有更濃烈的恐怖氣氛，遊戲背景有如人間地獄一般！雖然至現時為止所公開的遊戲資料都是頗為零碎的，不過，最近KONAMI除了公布了遊戲的發售日期之外，還公開了更多有關遊戲的資料，其中包括一直未有透露過的遊戲系統等。閒話少說，現在一一馬上為大家獻上！

遊戲舞台－SILENT HILL



◆James在前往SILENT HILL途中的一個墓地上遇上Angela。

今集的遊戲舞台將會沿用上一集的小鎮「SILENT HILL」。整個小鎮也被濃霧所覆蓋著，但在第一集中由於受著PS機能的限制，所以並未能做到真正濃霧所帶來充滿著陰森神秘的氣氛，不過到了今集，藉著PlayStation 2的強大機能，這些效果都得到非常高質素的表現。在黑暗環境之中每向前走一步，那種不知會發生什麼事的恐懼感便越強。另外，由於遊戲是以寧靜、恐怖氣氛作為賣點，所以角色走動時的腳步聲亦會非常清楚，若然玩者在深夜玩這個遊戲的話，恐佈氣氛將會倍增呢。



◆突然在街上出現的調皮女孩子Laura。

遊戲系統

收音機

《SILENT HILL 2》的遊戲系統基本上是承接著前作的，不過今集將會導入一些新要素。前作中出現過的收音機，在今集中的用途將會變得更為重要。當有敵人逼近的時候，James身上的收音機便會發出聲響，這樣便可提醒玩者加以警覺。



◆今集收音機的聲音將會作出改變。

光源

在四周黑暗、伸手不見五指的環境下，假如沒有光線的幫助進行調查便會非常危險和困難，所以今集的照明開關是遊戲進行中非常重要的一環；若果發現前面有敵人出現的話，也可及時作出應變。



◆在燈光之下發現前方有一名怪物。

視線

「視線」是今集新增的元素。在SILENT HILL內存在著許多不同種類的武器、道具或奇怪的地區，當James靠近這些東西或地區時其視線便會自動移向它們，這樣玩者便不會遺忘一些重要的道具或解謎的關鍵了。



◆James看到書桌上放了一件道具。



登場人物



James

3 年前妻子的去逝，使James 完全失去生存的意義。一天，他突然收到一封署名為亡妻的信件，於是便決定前往一個完全沒有人類氣息的SILENT HILL 。



Angela

James 到達SILENT HILL 後遇上的第一位人物。一直覺得沒有幸福的Angela ，過去曾二度離家出走，這次她就來到SILENT HILL 上。



Maria

Maria 的外貌與James 的妻子十分相似，對人態度頗為冷淡，而她正是邀請James 到來SILENT HILL 的人，究竟她有何目的呢？



Mary

只知道她是3 年前因病過世的James 的妻子，其他有關她的資料則一切不明。



Laura

突然在James面前出現，後來又在一瞬之間消失的謎之女孩，曾與Mary 住在同一間醫院。



Eddie

外表看來有點遲鈍的男子，手持一把手槍，表面上算是James 的好友。

戰鬥系統

今集的戰鬥操作，基本上亦是採用前作的系統。武器主要分為射擊和打擊系兩種。當玩者手持射擊系武器(如手槍)遇上敵人的時候，緊握R2按鈕便會自動瞄準敵人，再按○掣便會發射，而且你更可以進行向上攻擊或向下攻擊等不同角度的攻擊，但注意每種槍械都有彈藥限制，要小心好好地運用，不要浪費。至於打擊系武器方面，主要是鐵棍或木棍之類的武器，玩者可利用DUAL SHOCK 2 手掣上的ANALOG按鈕控制打擊力度。雖然這些武器的使用次數並沒有限制，但是攻擊力低，而且必需要作近距離攻擊才能發揮效用，



◆利用DUAL SHOCK 2手掣上的ANALOG按鈕控制打擊力度。



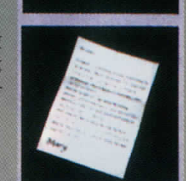
◆只要按R2鈕再按○，便可攻擊敵人。



◆這是下半身攻擊。

Mary 的信紙......





附圖中的信件就是整個故事的開端。James收到署名為他的妻子Mary 的一封信後，為了查出事件的真相，James 便決定前往發信地點「SILENT HILL」調查。

牢室中遇上了Maria......



James 來到有各種怪物在街上徘徊的「SILENT HILL」上的一個牢獄之中，遇上了Maria 。從圖片中可以看到James 與Maria 在相隔鐵閘之下進行交談。到底為何Maria 會被困在牢室之內? 而Maria 又向James說出了甚麼事情呢？相信這一切的謎團仍要留待遊戲正式推出之後才能解開。



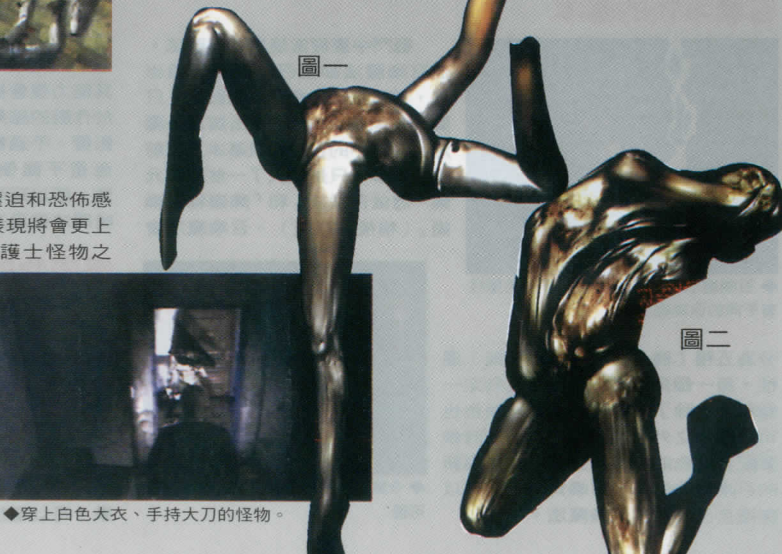
◆Maria 在牢室中的睡姿。

無法理解的異形生物



◆與上一集一樣的護士怪物。

在上一集中出現充滿壓迫和恐佈感的異形生物，在今集中的表現將會更上一層樓。除了我們熟識的護士怪物之外，現時還公開了兩種敵人怪物的造型，其中一種是手腳難以辨認的兩腳步行怪物，它的移動力極高，要攻擊它並不容易(圖一)。另一種怪物則是雙手被切掉、上半身被膠袋包住的人類化身怪物，這種怪物會噴出毒氣攻擊，且全身像被火燒灼過，似乎曾經遭到殘酷對待過似的(圖二)。另外，玩者更會見到這些怪物互相撕殺，場面可謂慘不忍睹。



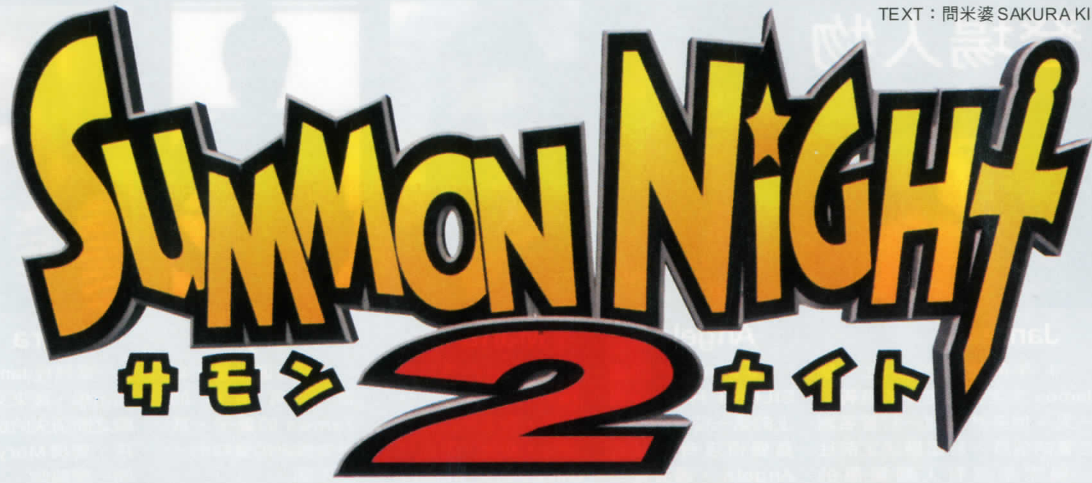
◆穿上白色大衣、手持大刀的怪物。

TEXT：問米婆 SAKURA KI

GAME PLAYERS GAME·DATA

生產商	BANPRESTO
價格	5800 日圓
容量	CD-ROM × 2
記憶	1 BLOCK
發售日	8月2日

PS／S・RPG



新召喚系統及大量角色全公開


◆ 遊戲的魅力之一召喚魔法

改編自少年JUMP漫畫中人氣作品《SUMMON NIGHT》的續篇，一個期待度甚高的正統派夢幻S・RPG遊戲《SUMMON NIGHT 2》，距離發售日已經不足一個月。除了之前介紹過的2名主角與9位同伴之外，現在還公布多8位將會登場的角色，而且還有遊戲賣點之一「召喚魔法」的最新系統和消息，不管你是否這作品的FANS，也請留意筆者為大家所作的詳細介紹。



◆ 前作的角色亦會出現

遊戲魅力1～召喚魔法

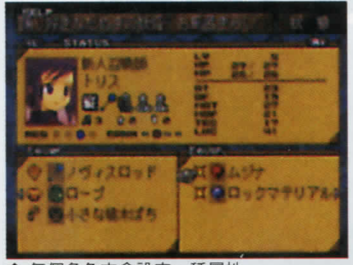
召喚系統的基本


◆ 召喚魔法共分五種屬性，不同的屬性有不同的召喚獸出現

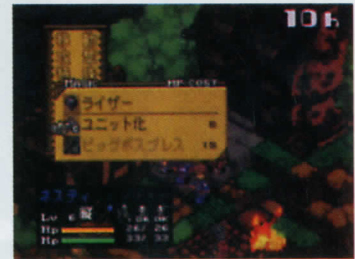
戰鬥中要經常使用召喚魔法，但召喚魔法卻要召喚師去創造出來，然後讓其他角色裝備起來，只要消耗所需MP便能使出該召喚魔法。遊戲中的召喚系統基本上與前作差不多，只是加入了一些新的元素「憑依召喚術」和「障礙物召喚術」（稍後再詳談）。召喚魔法會分為五種（機、鬼、靈、獸、無）屬性，每一個角色都會被設定為特定一個屬性，除了「無」屬性每個角色也可以裝備之外，裝備召喚魔法的時候要配合角色的屬性。另外，在創造新的召喚魔法的時，召喚角色也只可以創造自己屬性的召喚魔法。


◆ 今集的新款召喚獸有可以升等級的可能

創造召喚魔法的方法


◆ 每個角色亦會設定一種屬性

要創造召喚魔法，首先玩者要收集SUMMON NIGHT石和寶石。前者可以在戰鬥後或特定的EVENT中取得，後者可以在戰鬥中取得或商店中購買。收集了這兩種必要材料之後，只要在戰鬥中利用召喚師獨有的指令使出「誓約的儀式」，然後再選擇SUMMON NIGHT石和寶石各一顆（不同的材料可以組合不同的結果），最後便能造出召喚魔法。在戰鬥結束之後召喚魔法便當作道具入手，接著玩者把召喚魔法裝備給角色，該角色便能在下次戰鬥中使用那種召喚魔法。另外，在「誓約的儀式」製造出來的除了是召喚魔法之外，有時還會有武器或道具，玩者只要好好利用「誓約的儀式」，便能製造更多強力的魔法或武具出來呢。


◆ 裝備了召喚魔法便能使用

新加入的召喚魔法

憑依召喚術

這是一種向特定單位（角色或敵人）施展憑依的魔法，被憑依者其能力值會被改變，對於作戰的結果有很大的影響。不過被憑依的角色是不能使用召喚魔法，所以玩者要在適當時間才使用憑依召喚術。




◆ 被憑依對象的能力值會產生變化

障礙物的召喚



◆ 把障礙物當成踏腳石

這一種召喚魔法，是在地圖上召出一些左右著敵我行動的障礙物，玩者可以利用這招來通過一些難行的地方（如泥沼和高山等等），而且亦有ZOC（限制接近單位的移動力）的效果，可以增加不少的戰略性，不過要留意這些障礙物是可以被擊破的。

遊戲魅力2～大量人物

遊戲的其中一個賣點，便是會有各式各樣的同伴不繼加入。而今集的舞台與前作一樣是利巴姆（リィバウム），除了兩位主角瑪古拿和多利斯之外，還有其他的同伴將會出現在遊戲中，而且每個亦會有不同的性格，以下八位便是筆者今次為大家介紹的人物。







無名世界的中年刑事——
尼拉多（レナード）

現役巴利巴利的刑事，被召喚師召來這個利巴姆的世界，可是該名召喚師亦死去，臨終前說如果他要回到原來的世界，便要找回失去了的召喚獸。他是位能冷靜和仔細地觀察事物的人。



遠離人煙森林中的召喚師裔——
露（ルゥ）

她的祖先是位召喚師，但卻沒有加入蒼或金等的召喚師組織。她自小便在人煙稀少的森林中，因此她對外界有很強的好奇心，是位從未見過零食和蛋糕的少女。



人情味濃厚的女格鬥家——
莫寧（モーリン）

住在鄉村風情很重的港街科那，是個空襟非常廣闊的少女，無論是誰也會很快便能與她熟稔起來。可是當她與異性單獨相處的時候，她便會感到非常緊張。



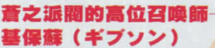
擁有熾熱鬥志的年輕戰士——
力古（リューグ）

羅加的雙胞胎弟弟，與兄一樣同屬村中自警團一員，可是性格與兄長完全相反，性情急躁容易打架，仰慕著村中的聖女亞美露。



蒼之派閥的高位召喚師——
基保蘇（ギブソン）

蒼之派閥（召喚師之派別）的召喚師，是主角瑪古拿和多利斯二人的前輩，因為那件事而協助主角戰鬥。擁有豐富的知識，可是運動卻是他的弱項。是美慕莎的拍擋。





神出鬼沒的兼職少女——
芭菲露（パッフェル）

為了能「安享晚年」而不斷地賺錢的少女，從在蛋糕店工作到派發郵件等工作也會做。她做人絕不會吃虧，對金錢有著比一般人強一倍的執著。



溫厚和慎重的自警團隊長——
羅加（ロッカ）

身職尼路姆村自警團的隊長，情格溫厚和慎重，不喜歡鬥爭的和平主義者。不過正因為他這樣的性格，經常與好戰的雙胞胎弟弟意見不合。



預定特典送精美圖冊

凡是在日本的商店中預定了的客戶，將會得到一本B5大小共40頁的精美圖冊，內容是曾經在《SUMMON NIGHT 1&2》出現過的人物設定資料集、廣告和小說版插圖等。可惜香港沒有這項服務，相信這消息會令香港的FANS失望呢。

公開招募召喚獸的設定

由於《SUMMON NIGHT》是個非常受歡迎的作品，因此在製作續集的時候，開發商公開招募了大眾的召喚獸設定，然後把一些優秀的作品在遊戲中使用，以下便是一些日本的朋友參加的畫，全部都是一些優秀而且被採用的作品。






















GAME PLAYERS GAME·DATA	
製造商	FROM SOFTWARE
發售日	預定９月
價格	預定6,800日圓
容量	DVD-ROM
記憶	未定
開發度	50 %

PlayStation 2 / RPG / 1P / 對應8MB MEMORY CARD BACK UP / 對應ANALOG CONTROLLER（DUAL SHOCK 2）

KING 'S FIELD IV

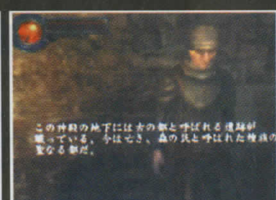
※以上內容及畫面仍然屬於開發中的版本

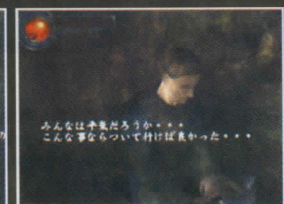
以主觀視點進行的3D ARPG《KING 'S FIELD》系列，除了令開發的FROM SOFTWARE一下子躍身大廠之列外，更成為了PlayStation中公認的經典作品。五年後，《KING 'S FIELD》系列的最新作《KING 'S FIELD IV》終於宣布推出，平台更由從前的PlayStation移師至PlayStation 2之上，到底今次會有甚麼重大的驚喜？各位且要拭目以待！











Story



在荒廢了的大陸西部，有個四面環山的森林，又名「厄災之地」的地方，裏面有一個與陽光隔絕了的民族，他們於地下建立了自己的城市，並有過一段繁榮的日子，可惜最終也難逃滅亡的厄運，成為了古代文獻和學者們的一部份，名為「森之民」。

一日，在厄災之地山腳的小國希利奧多魯（ヘリオドール）出現了一個奇怪的石像，國王對石像著了迷，自始希利奧多魯也再沒有了陽光，瘟疫施虐全國，最後連國王也病倒了下來。眾人唯有訴之於古代流傳下來的智慧和聖賢，但要解開災禍的咀咒，則需要將傳說中的守護像送返厄災之地，於是眾人組成了長征團，在國王的左右手古魯斯‧伊希頓（クローゼ‧イヒト）帶領下進入了森之民的地下城市，可惜長征團一去不返，災禍也沒完沒了。

鄰國卡路西頓（カルザイト）的第三代王位繼承人伊克賽昂‧羅斯比魯（Ixion Rosberk / イクシオン‧ロズベルク）驚聞老師古魯斯的惡耗，悲慟不已。在一個暴風雨的晚上，一頭神秘的生物突然造訪，將石像交到了伊克賽昂的手上，並告訴伊克賽昂只有將石像物歸原處，災禍才可以平息下來。為了解開災禍的咀咒，伊克賽昂決定隱藏身份，隻身闖入厄災之地的遺址……



System

充滿氣氛的舞台、高度自由的內容一向也是《KING 'S FIELD》系列中最大的特色，至於運用了最新PlayStation 2表現能力的《KING 'S FIELD IV》，則以重現假想世界為最大的目標，並更加著重於故事和演出兩個部份，完全由你自己在冒險世界中探索找出事情的始末。





◆除保留了《KING 'S FIELD III》中HP和MP兩種參數之外，更加入了全新的參數（左上角圓形的計），難度是攻擊力的能源？

·伊克賽昂

《KING 'S FIELD》三部曲後新章的主人翁，卡路西頓王國年青的第三代王位繼承人，體內遺傳了羅斯比魯家族天賦的異稟，自幼已拜入鄰國希利奧多魯的用劍高手古魯斯的門下。





生產商	CAPCOM
價格	6800日圓
容量	DVD-ROM
記憶	未定
發售日	8月23日

PS2/ACT

TEXT BY 魔物賤人SAKURA KI



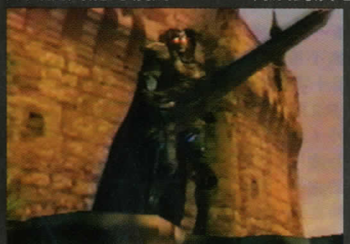


最強的刺客魔界騎士

由《BIOHAZARD》系列的強勁製作班底三上真司以及神谷秀樹等人製作，今年暑假CAPCOM的超級大作《DEVIL MAY CRY》(以下簡稱DMC)，距離其發售日雖然只有個多月時間，可是自從上次的體驗版推出之後，並沒有太多新消息公佈。不過，由於7月中旬在日本的商店之中，將會有「體驗版 Ver.2」公開試玩的關係，因此有關遊戲的最新消息便連綿不絕地公佈，隨了在前兩期(GPPS VOL.14)中提到的系統和敵人之外，今次再有更多消息公諸於世，包括了主角DANTE的最大敵人魔界騎士和各式各樣的攻擊等，相信這些都是大家很關心的情報吧。

魔界騎士——NELO ANGELO(ネロ アンジェロ)

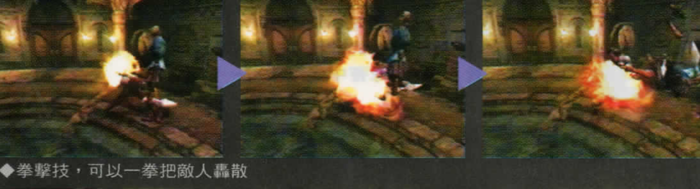
與魔物獵人DANTE一樣揮舞著大劍的NELO ANGELO，是一個為了殺死DANTE而來的魔界騎士，他一直在城堡內等待著，DANTE一到達他便發動攻擊，並且以壓倒性的力量將DANTE擊倒，可是當騎士要下手殺他的時候，DANTE身上的吊墜發出光芒，接著騎士便發生異變，被藍色的火炎痛苦地燒著後便離開。不過究竟DANTE的吊墜與NELO ANGELO有什麼關係？相信他會再與提高能力後的DANTE再次對決吧！



◆這位便是魔界騎士NELO ANGELO



◆兩人均是揮舞大劍的高手



◆拳擊技，可以一拳把敵人轟散



◆利用大劍把敵方的攻擊打回去



◆用三角跳跳上空中，然後再攻擊地上的敵人

多姿多采的攻擊技

遊戲的系統要玩者在打倒敵人後，或者在一些特定的地方收集ORB(オーブ)。這些ORB除了可以解開一些封印(門或通道等)之外，還可以用作購買道具以及學習技能招式。在公開的遊戲片段中，主角所用的招式非常豐富華麗，不只是利用槍和劍的組合，還可以使用拳擊、腳技、魔法槍擊、突刺和魔人模式等。在上次的體驗版中他並不能空中開槍攻擊，不過這次公布的畫面就可以看到這種攻擊方法。



◆黃色ORB是個可以在死了的地方復活的道具



◆比体驗版多了空中開槍攻擊

「体驗版Ver.2」七月中旬面世

遊戲雖然在八月二十三日便正式推出，不過CAPCOM公佈在七月的中旬，在日本的各大小遊戲商店中，將會免費公開讓玩家親身體驗《DMC》的「体驗版Ver.2」，但此體驗版並不打算隨什麼遊戲附送，純粹只是在日本的商鋪中展出。由於這個計劃並未包括海外的遊戲商店，因此香港到時相信並未有此體驗版展出，但亦不能排除到時香港的水貨商有辦法得到此體驗版，即使有此體驗版流入市場，相信價格亦不會低呢。



◆「体驗版Ver.2」究竟會有多少完成度呢？



実況ワールドサッカー WORLD SOCCER® 2001

GAME PLAYERS GAME·DATA

機種	PlayStation 2
發行商/製造商	KONAMI
遊戲類型	SPT
發售日期	9月6日
售價	6980日圓
容量	CD ROM
記憶	616KB

PS2/RPG/對應DUAL SHOCK

TEXT: AINHO

再燃足球狂熱！

各地的球季剛剛結束，大家可能對於本年度各場緊湊的賽事和精彩的入球仍然有著深刻的印象。另一方面，遊戲世界中的球賽則仍然繼續，因為實況系列遊戲開發商KONAMI將於9月6日推出《實況WORLD SOCCER》系列的最新版本《實況WORLD SOCCER 2001》。新版本不單只會對球員資料作出全面更新，各項遊戲系統亦會有所改良，希望能夠為玩家帶來一個煥然一新的感覺，使足球熱潮不會因為球季的終結而減退!





最完美的演繹！


◆當然不能缺少這樣壯觀的場面！


◆托迪的表情完全顯露出來！

今次開發商對《實況WORLD SOCCER 2001》所作的改良可說是整個遊戲系列中最大的。首先是圖像處理方面，不論是球場還是草地，其質感以及光源變化等各方面都有非常真實的表現，描繪亦細膩無暇。從公開的圖片中我們可以看到，意大利的托迪和葡萄牙的費高這兩名射手的面相都製作得非常細緻，而且今集更會像《實況WINNING ELEVEN 5》般增加了一項特殊能力欄目，玩者可以運用各球員所擁有的各種特殊能力，並務求令每一位球員都能夠在比賽中發揮真正的實力。

◆球場內觀眾的影子也製作得細膩無暇

全新製作的遊戲介面！

今集遊戲仍然會和以往一樣一共有六種不同模式供玩家選擇，而且更會收錄全球58支強國球隊的資料，並全部以實名登場。另外，遊戲的選擇介面亦會作出改變，全部均以清淡柔和的顏色為主，使玩家除了能夠較清楚看到文字之外，亦給人一種舒服的感覺，而雙方隊伍攻門的方向，則會使用箭咀清楚顯示於FORMATION的下方。至於球隊各項能力值的顯示，則與上集一樣分為A、B、C三個等級。



◆各隊伍的能力值一目了然



◆充實的模式一向是本系列特色之一

全新操作的操作方法！

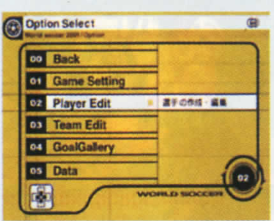

◆利用簡單的操作便可以感受到足球的樂趣



相信大家都認同要成為一款出色的足球遊戲的先決條件，是其良好的操作性。有見及此，製作廠商對新一集的操作系統作出了頗大的改動。首先，今集不會再使用ANALOG STICK操縱桿，已改用十字按鈕，而控制足球弧度的按鍵則會由L2、R2所代替。另外，球員射球的力度、方向以及準確性均會因應球員體力的多少而受到影響。最後，今集中球員進行比賽時的組織將能作出更為細密的設定，由電腦所控制的球隊的AI亦會加強，玩者彷如置身於現實的球賽中進行比賽一樣。

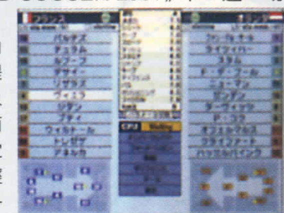

◆球員動作的精細度將會增強

球員編輯自由度更高！



◆今集球員編輯功能的自由度將會大增！

實況系列其中一個最吸引人的地方，莫過於遊戲中的球員編輯功能，可是前作的編輯條件規限多多，使玩家不能隨心所欲地去為球員進行設定，這一點確實令許多玩家有點不滿。不過今次在《實況WORLD SOCCER 2001》中，這一切都會成為過去，編輯功能的自由度將會大大提高。例如你可以選擇的球員面貌、髮型等的數目將會提高，而且你更可以設定個人或整隊球隊的各種作賽策略，使玩者可以輕易地創造出一支心目中最理想的球隊，與朋友一較高下!除此之外，你更可以在今集遊戲中使用將上一集的遊戲資料。


◆今集中的選手資料是依據本年六月為止全球的球隊資料作為藍本的



以充滿緊張感的戰鬥得到很多漫畫迷喜愛的荒木飛呂彥作品《JOJO奇妙冒險》，除了第三部之外，現在連第二受歡迎的第五部亦會遊戲化。由於第五部的STAND是講求應變，所以遊戲以3D ACTION進行。今次會為大家主要介紹組織內的六名成員。

GAME PLAYERS GAME DATA

發售商	CAPCOM
售價	未定
容量	未定
記憶	未定
發售日	未定

PS2/ACT/

JOJO奇妙冒險 第5部
追查頭目身份

命運的相遇



喬魯諾和布加拉提相遇，而進行戰鬥的CABLE CAR。因為追查殺死「淚目路加」兇手的布加拉提，在CABLE CAR上遇到喬魯諾的STAND攻擊。

暗殺組



與組織頭目女兒特里休，乘高速火車往的途中遇上了任何東西都可以釣到的Beach Boy一貝西和將生物老化的Grateful Dead一普羅修特，而這場成為了故事其中非常危險的戰鬥之一。

喬魯諾



本名是夕華初流乃。第身為五部主角的他由第三部頭目DIO和一名日本女人所生，雖然繼承了DIO的血，卻擁有DIO所沒有的正義與愛。為了打倒黑社會的頭目，所以自己亦成為了黑社會的其中一員，與小組織的同伴一起挑戰。

GOLD EXPERIENCE

可以給予任何物件「生命」。如果打物質的話，就可以變成不同的小昆蟲，亦衍生出「復合」和「追蹤」的能力。若對他攻擊，則攻擊的威力會反施在攻擊者身上。

布加拉提

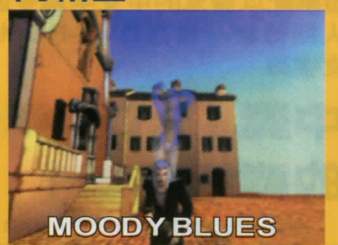


黑社會組織的幹部，而與小組織的成員建立了深厚的信賴。在追查殺死組織「淚目路加」的犯人時遇上了主角喬魯諾。布加拉提出生於不太富裕的漁村，年少時因捲入大麻毒品事件，而犯下殺人罪，之後成為了黑社會的一員。

STICKY FINGERS

替身被打過的東西上都會黏上「拉鍊」。打開拉鍊的話，任何東西都會像被切開的分開。若關閉拉鍊的話，可以將不同的東西黏在一起。

阿帕基



曾經當過警官的他亦是小組織的成員之一。雖然初時抱有正義感，之後因為自己而害死同僚和貪污，而被迫辭去警官一職。開始過著自甘墮落的生活，因自己無處可去，而加入了黑社會。

MOODY BLUES

可以像錄放影機那樣，將人物過去的事物錄下來，重新播放。由於播放中替身是無法自由控制防禦或攻擊。播放結束後，才能控制。因此播放中的無防禦狀態，成為了他的致命點。

米斯達



小組織的其中一員。不知道甚麼緣故令他非常討厭數目字「4」，對於這個數字有關的事是非常在意，只要說出那個數字，他的性格會突然變得非常消極，對一些小事也會非常害怕。因此其六人一體的替身中沒有四號存在。

SEX PISTOLS

六人為一體的替身。他們可以將米斯達從手鎗射出來的子彈改變方向，而即使本體失去知覺，他們亦可以自我行動。

納蘭迦

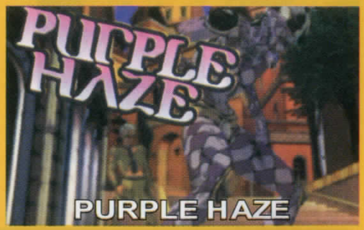


自幼母親病死，父親當他是個礙事的傢伙。14歲的時候，因為年紀比較大的朋友出賣，令他在少年感化院度過一年，後來就在他快要垂死街頭的時候，被布加拉提拾回來，而加入了黑社會，自此封布加拉提為偶像。

AREO SMITH

如飛機般飛行，帶著子彈或炸彈。能探測到人或動物的呼吸並加以追蹤。因動作精密度低，若不亂攻擊就無法命中。

福葛



小組職的其中一員。在富裕家庭長大的他擁有IQ152的智慧，令他可以在13歲就取得大學入學資格。雖然福葛外表斯文，但他是個沒有耐性和小氣的人，而且隱藏著兇暴的一面。他與喬魯諾的戰鬥，成為了他離開的導火線之一。

PURPLE HAZE

兩手的拳頭處，附著數個膠囊，只要膠囊一破就會散發「殺人菌」，被病菌感染的生物，在30秒內肉體組織就會溶解崩潰而死。可以用日光殺死病菌，可是病菌也會成長。




GAME PLAYERS GAME DATA

機種	PlayStation 2
發行商 / 製造商	SCE
遊戲類型	ACT
發售日期	8 月 30 日
容量	DVD-ROM
記憶	未定
對應周邊	未定



TEXT: 綿羊大王

PARAPPA THE RAPPER 2



看著SUNNY弄的愛心碗麵，PARAPPA呆了…



SUNNY：「揀飲擇食，意料外呢，PARAPPA好孩子氣。」





三餐吃麵的日子…



PARAPPA PAPA(右) & SUNNY PAPA(左)

恐佈的麵條軍團

至RAP音樂遊戲天王PARAPPA THE RAPPER回來了！無論與眾老師合作表演，或與Milk Can同台表演，各玩家無不熱烈鼓掌，玩家最喜歡的主角始終是PARAPPA。

八月下旬，PARAPPA將在PS2上加演最新一場表演，與爸爸「PARAPPAP PAPA」和好友「PJ BEERI」惡戰「麵條(NOODLE)軍團」，用RAP一決雌雄。原祖第一集PARAPPA THE RAPPER內，遊戲配以蓋鬼的中文字幕令遊戲家傳戶曉，實在令人期待新一集在DVD-ROM介面上能重新配上中文字幕。

中獎！100年免費吃麵的背後陰謀！

在某一個天朗氣清的日子，PARAPPA在漢堡屋幸運中獎，事件本來值得慶賀，但回家報喜訊之後，PARAPPA開始後悔…

由那一天開始，從早午晚，PARAPPA只得吃麵，身心嚴重受創。幸好，有女朋友仔「SUNNY」在旁，PARAPPA心靈仍感到一點兒安慰。可是，當不知情的SUNNY笑面迎迎捧著親手造的碗麵走來，PARAPPA呆了。

「揀飲擇食，意料外呢，PARAPPA好孩子氣。」

PARAPPA被SUNNY一番話擊沉了，這一刻，仍然沒有人知道「麵條(NOODLE)軍團」的陰謀。

直至某一天，在無盡的「麵條」生活中，PARAPPA終於識破詭計，挺身而出，用RAP對付密謀令PARAPPA TOWN全人變成麵條的邪惡「麵條軍團」。

一眾好朋友再度獻技！



MILK CAN 樂隊



Boxy Boy



PJ BERRI

最新RAP功能：

按鍵時間一目瞭然

以往，須要輸入指令的時候，玩家只能看著畫面上的浮標指示輸入指令，而成功與否，只能於每段音樂完結時從「評價」中定斷，卻未能核對自己是否成功輸入每個指令。

不過，在今集內，指令欄上，玩家按鍵後會有記號，玩家可從中檢討自己的按鍵時間。



按鍵後的印記

為你度身設定難易度！

最新一集當中，遊戲會自動為玩家設定難易度。舞台內，因應玩家失敗次數，電腦會自動調整難易度。

譬如：失敗次數過多，便會將難度調低；如表演良好，能一直維持在「GOOD」的狀態，則會在節奏上設定新一些難關，讓玩家挑戰。

Boxy Boy同你特訓！

若然各位未曾看過動畫PARAPPA THE RAPPER，可能會認為Boxy Boy是新角色吧？那麼想就錯了，Boxy Boy其實是PARAPPA THE RAPPER動畫內的角色，是一部會行會走的可愛收音機，它會指引PARAPPA，是PARAPPA的皇牌好幫手。

遊戲內，當玩家遇上一段無所適從的節奏，從「GOOD」的評價跌到「Bad」時，它便會出現，為PARAPPA重復播放該段音樂，讓你好好練習。



TEXT：小悠



將一隊KONAMI 音樂組合真正帶回家中！

在街機之中KONAMI 音樂遊戲是可以進行組合來玩的，這也是街機的特色玩法之一。暫時可以在香港找到的組合只有《GUITER FREAKS》和《drum mania》兩者能共同進行遊戲，而且是在一些較大型的遊戲機中心才可以找到。在KONAMI推出了結他機之後，玩家們總是聯想到有沒有可能與其他音樂機一起玩，像夾BAND一般。可是在鼓機真正上市之後便能夠和結他機作聯打，的確是滿足到不少機迷熱愛打BAND的感覺。可是玩鼓的人比較起玩結他的人較為少，所以在本地常常出現鼓聲雷雷而結他則無人問津的情況。不過今次推出的《GUITER DRUM》可以說得上是把BAND房帶回家了，現在便由筆者來介紹一下遊戲內容吧。

家用版特色之一・三人齊夾BAND！



所謂《GUITER DRUM》便是將《GUITER FREAKS 4TH MIX》和《drum mania 3RD MIX》合二為一推出，並且是能夠和街機一般作組合



遊戲的。FANS們在家也可以夾BAND了啦！新的家用版不單止是可以對應PS2專用的HARD DISK，也可以作多人最多三人同時遊戲。一位打鼓兩位彈結他是最理想的組合，除了這個主要遊戲模式之外玩者當然可以單獨玩鼓或結他其中一項呢。





家用版特色之二・對應真正的套鼓！



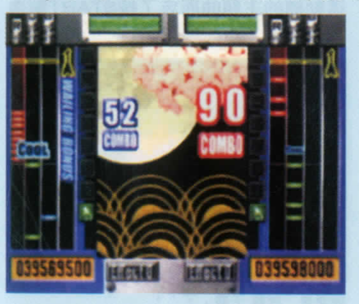
這個消息可以說得上是所有鼓機玩家的喜訊！今次的新作不單止可以三人同時進行遊戲，而且在對應的眾多週邊之中有YAMAHA推出的電子套鼓和「DD-50」和「DTXPRESS」！這樣便可以真正體驗到街機的感覺了，另外這套鼓並不是專門對應遊戲而設的，所以玩者是能夠當真鼓使用，但是一套電子鼓的價格便不非了。而結他便只可以使用KONAMI原先推出的專用Controller，沒有新的對應產品。





家用版特色之三・新歌曲與新模式追加！

家用版之中一共是收錄了41首歌曲，所有歌曲也是可以鼓和結他聯繫進行遊戲。在眾多歌曲之中是家用版特典作品來，包括「Depend on you」、「Silly Girl」和「MARIONETTE」是《GUITER FREAKS 5TH MIX》和《drum mania 4TH MIX》的歌曲，而「Pretty G」、「-JET"G"CREW- 絕好調」、「STAR OF MUSE」、「COMPLETE CONQUEST」、「Happy Easter!」、「Session X'mas」、「風馬天空」、「STAR OF MUSE（long version）」、「風馬天空（long version）」和「Session X'mas（long version）」也是家用版才收錄的曲目來。當中「風馬天空」便是一首有日本傳統樂器「三味線」與「和太鼓」風味的作品，相信可以給玩家一個新鮮的感覺呢！









GAME PLAYERS GAME DATA

機種	PlayStation2
開發商	KONAMI
遊戲類型	SPT
發售日	8月2日
售價	6980日圓
容量	CD-ROM
記憶	2 BLOCKS

實況POWERFUL職業棒球8
無法抵擋的棒球魅力

TEXT：捕手小吉

《實況POWERFUL職業棒球》自超級任天堂（SFC）年代推出至今，已推出過不少續集，但是其中一個名為「SUCCESS模式」是遊戲中有著驚人魅力的超級模式，曾令許多人完全沉迷於這模式中，而最新一集的《實況POWERFUL棒球》自然亦會給這個重要模式加以改進。此外，擊球和投球動作亦變得更為細緻，而且這一集還有『Little Soldier』作為主題曲，各位萬勿錯過呀！



主角起初的能力會較低，但只要經過適當的培訓，便能突飛猛進，成為一流的職業球員。

紅白戰是主角向監督和教練展現真正實力的好機會。

熱血人生的典範——SUCCESS模式

SUCCESS（サクセス）模式是《實況POWERFUL職業棒球》系列其中一個大受歡迎的模式，而今次「SUCCESS模式」中的多拉夫（ドラフ）島篇更是一眾支持者的關注點，而多拉夫島篇中是說主角在指定時間內，主角如何爭取成為真正的職業球員，並在有限的席位中脫穎而出，所感受到的辛酸是令人難以想像的，但為了使用一手一腳培訓出來的球員，這些苦楚又算什麼！



SUCCESS模式多拉夫島篇！

登場角色達40人

除了經常與主角互相勉勵的重要角色「矢部」以及實力強橫的「豬狩」兄弟外，其他的登場人物接近有四十人，到底他們會如何影響遊戲的故事發展呢？



人才濟濟呢！

主角以外的重要角色



熱血之男2號 矢部 明雄

只有18歲的矢部同樣前往多拉夫島去，他和主角一樣擁有如火一般的鬥志，絕對是一位熱血型角色。除了熱愛棒球之外，同時他亦是一名機械人迷。



永遠的宿敵 豬狩 守

身為甲子園常客的他，早被職業棒球界所認定其實力，亦是主角和矢部的挑戰對象，他對於自己的實力充滿信心，但這種接近自大的信心使他難以和隊友融洽相處。



「豬狩 守」的弟——豬狩 進

守備位置的捕手，如果加上其兄「豬狩 守」便能組成最強的黃金拍擋，實力非同小可，性格隨和，與其兄剛剛相反。

擊球及投球動作更多變化

今集其中一個改良重點是擊球及投球動作的變化更多，使玩者能感受到球員的獨特風格，各棒球迷亦可欣賞球星獨有的擊球和投球動作，或者能夠從中偷師也說不定。



看我的！

「米倉 千尋」主唱『Little Soldier』

在本作中，會有一首名為『Little Soldier』的主題曲，而主唱的便是「米倉 千尋」，大家會否因為顧著聽這動聽的主題曲而忘了按START掣進入遊戲呢？



她便是「米倉 千尋」了！！





街ING MAKER

TEXT：金

GAME PLAYERS GAME·DATA	
發行商/製造商	MEDIA FACTORY
遊戲類型	SIM
機種	PS2
發售日期	2001 年夏季
售價	5800 日圓
容量	DVD ROM
記憶	未定Blocks

人數：1 人用/對應周邊：未定

如果談到模擬建築遊戲，就不得不一提《SIM》系列，而其中的《SIM CITY》就更是經典作品，從PC上移植至家用機後依然非常受歡迎，但由於並非原創作品，對於玩家而言始終有若有所失之感。時光飛逝來到今時今日，MEDIA FACTORY重開這個課題並把目標放在街道上，結合新舊概念所製作的《街ING MAKER》，在本年內將登陸PS2 主機之上。





新原素 CHECK POINT

CHECK 1~親密度~

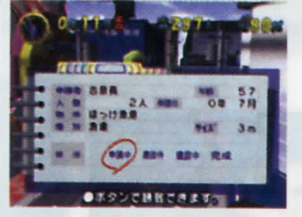
《街ING MAKER》把死板的操作模式全部拋掉，改為全部實體化，以往只需安坐辦公室內處理的事務，現在全部需要親力親為，各位要走到街上和途人或商店職員談話，了解各人的需要，這樣便能提昇你與居民的親密度。

◆和居民談話

CHECK 2~居民介紹~

和居民談話除了能夠提昇親密度之外，只要消除他們的不滿或滿足其希望，便能提昇人氣度，而且那些感到滿足的居民會介紹別處的居民給大家認識，只要收錄在名單後便可與他們通訊，方法通常是透過電話聯絡，再利用「三寸不爛之舌」努力遊說，更多居民會願意搬進你所管理的城市之內。


◆居民介紹


◆收錄在名單中的居民

CHECK 3~真實的公司？~

遊戲內的建築物種類琳瑯滿目，包括醫院、幼稚園、書店、燒烤店等，而且一些現實世界中的企業亦會在遊戲中登場，不過當然是以一些「近似」的標記代替，總之一看你便能立即辨別出它所影射的商號原名，令人玩起來感到份外親切。

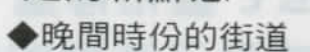

◆這間食店是……

CHECK 4~回復體力~

無盡的工作及到處探訪居民，消耗著玩家所控制角色的體力，繼而影響到移動速度，不過只要到食店內購買食物，體力便會自動回復，行動的速度亦會再次提昇，果然有氣力工作也會更有效率。

CHECK 5~天氣、時間與季節~

《街ING MAKER》中亦會出現晝夜、氣候和季節的變化，並會影響居民的生活習慣，農民喜歡早睡早起；學生溫習至通宵達旦，而氣候便要聽天由命，無論是雨是晴人類都無權過問，只能期求各種災禍不要發生。遊戲中的時間會被分為四季，環境以至路人的衣著都會跟隨著季節的改變而改變，使你的眼睛保持一定的新鮮感。


◆晚間時份的街道

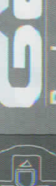


古老方程式

說過新的原素後便到舊的部份了，這就是由一無所有至達成目標的過程，這方面可以改變的成份不多，方程式不外乎是首先建設更多道路，提升人流數量，再考量希望入住的居民種類，集中興建該種建築物，居民不斷流入便算是初部成功。再來便是把居民種類多樣化，這時除了他們的工作和休息地方外，更要照顧到他們在娛樂、工作和休息等各方面的均衡發展，令居民生活得開心是你最重要的工作。

如果玩家進入任務模式的話，遊戲中每一關會有特定目標，達到合格條件後又會到另一個地區工作，一關接一關，而且難度亦會越來越高，考驗大家的耐性和處理問題的技巧。


◆多樣化街道



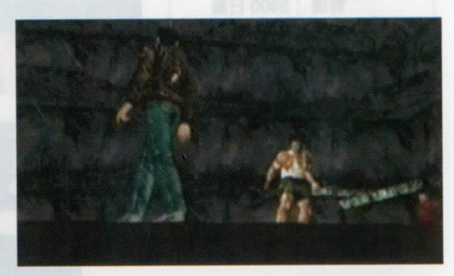





那不是《Virtua Fighter》中Sarah Bryant的成名絕技somersault kick嗎？




難道是Wolf Hawkfield的gaint swing？

是Jeffry McWild的body lift！

Shenmue II 莎木

The Last King of Dreamcast

由《Virtua Fighter》系列之父鈴木裕操刀、耗資超過七十億日圓製作的Dreamcast上最大型的作品《Shenmue莎木》，自九九年末推出序章《Shenmue 一章 橫須賀》之後，一直備受好評，除了成為Dreamcast最賣座的遊戲之一之外，同時也成為業界一時無兩的話題。可惜隨著Dreamcast宣布停產，第二至第六章的《Shenmue II》也成為了系列的絕響，作為一個像《Shenmue莎木》系列以劇本和新定位遊戲作為招徠的長篇鉅著，可以加入的新點子始終有限，一下子更要等上一年半載，究竟會否敵不過現今一日千里的開發技術？『九月六日』各位便自有分曉。

《Virtua Fighter 4》特製PREMIUM DISC

在剛過去的「CONTENTS戰略發表會」中，SEGA最高執行負責人香山哲除公布了《莎木Shenmue II》的發售日期之外，更透露了首批（初回限定）的《莎木Shenmue II》，將會隨遊戲附送AM2的另一重頭戲《Virtua Fighter 4》的特製PREMIUM DISC，而且更不是收錄於遊戲預定的四張GD-ROM之內，但GD-ROM的內容和容量，香山哲則賣了一個關子，留待七月舉行的「營業戰略發表會」中才正式向外發表。

GAME PLAYERS GAME DATA

製造商	SEGA（AM2 CRI）
發售日	9月6日
價格	未定（首批附送《Virtua Fighter 4》特製PREMIUM DISC）
容量	預定GD-ROM ╳ 4
記憶	未定
開發度	95%

Dreamcast / FREE（FULL REACTIVE EYES ENTERTAINMENT）/ 1P / 對應VISIUAL MEMORY BACK UP / 對應VGA BOX












The New System Of Shenmue

・Command Quick Timer Event（C.Q.T.E.）

以往《Shenmu 莎木》中的「Q.T.E.」（Quick Timer Event），只需要依照畫面上顯示的箭咀和按鈕圖像輸入相應的方向和按鈕，由於玩者需要在最短的時間之內作出判斷，所以又稱之為「One Button Action」，雖然表面上看來非常簡單，其實內裏卻包含了深奧的理論。至於由「Q.T.E.」進化出來的「C.Q.T.E.」，層次則可謂更進一步，除了需要於限時之內，記下畫面上顯示的一連串箭咀和按鈕圖像之外，更要準確無誤地順序按出相應的方向和按鈕，才可以完成一連串的動作，所以出現半點差池也可以導致結局完全改變。





・Chase System

為了令各位更容易找到目的地，《Shenmue II》除加入了全新的「Navigate Map System」之外，更加入了一個可以由路人引路的「Chase System」，只要向識途的路人問路，就會出現多處地方的Action Selector，只要選擇你想前往的地區，路人更會自動把你帶到目的地，免除初到貴境時迷路的麻煩，是個既方便又親切的機能。



新的「Free Battle」也加入了主觀鏡頭的視點





The Next Stage Of Shenmue

故事承接《Shenmue 一章 橫須賀》的最後，主角芭月涼為追尋殺父仇人藍帝・蒼龍，得到了陳耀文和陳貴章的協助，乘搭由新橫須賀港前往香港的貨船「玄風丸」上，所以今次《Shenmue II》的舞台，除了會由日本的橫須賀，轉移至我們熟悉的中國桂林之外，芭月涼更會路經香港多處名勝古蹟，各位必定倍感親切！







Stage 1

・Character 1

水上居民和漁船的棲息處，芭月涼抵達香港後，第一個踏足的地點。涼於港口四處問路時，突然在轉角處碰上了駕摩托車的少女「Joy」，並差點兒釀成了意外，兩人自然互數對方的不是，期間 Joy 從發音察覺到涼是日本人（！？），於是對涼產生了興趣……







香港仔Aberdeen

・Character 2

根據介紹信的指示，涼來到了灣仔的紅南街，找恩田樓的桃李少老師，但涼卻於窄巷前遇上了被三名惡霸欺負的少年「王」，由於沒有時間向涼解釋事情的始末，王一個箭步已竄進了涼的背後要求協助，於是涼又被捲入了毆鬥事件之中……





Joy

喜歡駕摩托車，性格率直、自我，不太會修飾自己的言詞，雖然容易給人留下壞的印像，但實際上性情溫柔。由於 Joy 自幼喪母，所以深受父親和身邊的人的寵愛，不過對於為人冷淡的芭月涼，卻感受到一種莫名其妙的新鮮感，其有意向涼採取積極的行動。



王

典型的淘氣鬼，不論任何時候也表現出快活、朝氣勃勃的普通少年，長於廣闊的中國大陸，所以身上也散發著無窮的生命力，雖然好奇心偶爾會惹人討厭，實則內心天真純樸。







※以上內容及畫面仍然屬於開發中的版本



Culdcept® II

カルドセプト セカンド

大量新要素公開



GAME PLAYERS GAME·DATA

生產商	Omiya Soft
價格	6800 日圓
容量	GD-ROM
記憶	50 BLOCK
發售日	預定7月12日

TEXT：SAKURA KI

《Culdcept》是一個集合了CARD GAME和大富翁玩法於一身的遊戲，續集亦將會在本月12日推出。新一集除了會有更多的新咭可以使用之外，還加入了自由創造角色的新系統，不過最令人興奮的，就是今集加入了ONLINE功能，玩者除了可以與其他人網上對戰之外，還可以利用網絡來進行更多互動的服務和活動，是FANS們絕對不能錯過的遊戲。



◆好像大富翁的遊戲



◆CREATURE大戰

基本玩法



◆在地圖上取得一定條件便能勝利

◆新作可以作網上對戰

玩者要成為SCEPTER（權杖），把咭內的神秘力量引發出來，在地圖上搶奪土地成為勝利者的遊戲《Culdcept》。遊戲玩法基本與前作的一樣，玩者在一個地圖內空置的土地上，利用咭去召喚一些稱為CREATURE（創造物）的怪物。然後再去利用這些CREATURE的魔力，去把其他SCEPTER的土地搶奪過來。在戰鬥之中SCEPTER可以使用ITEM和SPELL的咭來改變戰況，就算是劣勢亦可以這樣扭轉過來。玩者只要成功地達成一定的條例，這樣便會成為這局的勝利者。



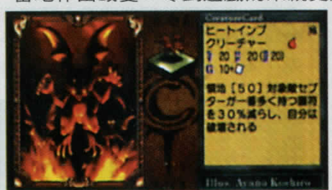
◆在遊戲中會遇上不同的挑戰者



◆召喚CREATURE來戰鬥

新增要素1～新咭大幅追加

從前作承繼過來的舊咭，再加上今集增加的新咭（100張以上），總共會有450張以上出現在遊戲之中。不過遊戲不僅增加新的咭，舊咭方面亦會有很多地方作出改變，例如咭內的能力值、特殊能力等都會適當地作出改變，令到遊戲的系統更成熟、更平衡、更有趣。





◆攻擊型CARD





◆防御型CARD

新增要素2～自製角色

由於上集並不能自由地創造角色，因此遊戲的變化會比較小，而且投入度亦會大大減少。在玩家們的熱烈要求下，開發商增加了這個自由創造角色的新系統，當然除了名字是玩者自己創作之外，其他的設定也要玩者決定。不過最重要的一項，就是AI角色的思考設定（包括：CARD、護符、領地、侵略、SPELL和配置），AI角色會照著玩者的設定而進行思想，玩者要因應角色的職業和任務而設定，如果設定得不好的話便會令自己陷入苦戰，因此玩者要好好考慮啊。



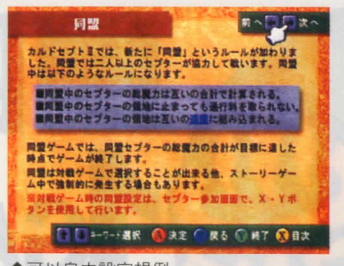
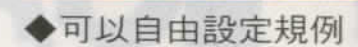
◆設定AI角色的思維



◆可以自由創作角色

新增要素3～規例的新系統

遊戲中召喚和CREATURE等等，都會被一些規例限制著，不過今集增加了一些新的規例，例如可以與其他的SCEPTER（玩者）結成同盟等等，最多可以2至3人組隊。另外，玩者在今集還可以自由地去增減遊戲時的規例，這樣可以令到遊戲的自由度增加不少。



◆可以自由設定規例


◆也可以與其他人交換資料

新增要素4～網上互動

今集的最大賣點，想信便是可以對應DC網絡系統，在家中享受網絡帶來的各種樂趣。當玩者把網絡接駁DC後，首先當然是登錄和購買使用權（30日400日圓；90日1000日圓），接著玩者便能進入SERVER與各地不同的人進行對戰。不過玩者要留意一點，可以與什麼人對戰，與玩者決定了什麼規例有直接的影響，因為如果不同規例的人是不可能一起對戰的。玩者在對戰前，要先進入對戰塔內，只要有選手符合規例，那麼戰鬥便會一觸即發。另外，如果有預定了今集遊戲之後，玩者可以從商店中取得PASSWORD，那麼玩者可以DOWNLOAD一些特別的戰鬥咭。



◆進入有關網站


◆在網上進行對戰多有趣



◆決定對戰的規例非常重要


◆購買使用權（月費）

STORY MODE

遊戲除了在網上對戰之外，當然會有遊戲的主要模式STORY MODE。故事講述全能之神卡魯多拉(カルドラ)，祂曾經造了一本創造與破壞的書「Culdcept」，只要能支配這本書的能力，那麼便能達成心中所願。卡魯多拉在一次占卜中，得知了將會出現要脅祂的影子謝美拉（ジェミナイ）。為了阻止這件事，祂便派遣哥利加（ゴリガン）到地上，除了一邊調查謝美拉的蹤跡之外，還要搜尋能力高強的SCEPTER（玩者），玩者亦因此而肩負起對付謝美拉的命運。



◆黑暗之影謝美拉



◆哥利加在地上調查謝美拉



◆強力的主角幫忙找謝美拉


◆遊戲中的咭十分精美


◆全能之神卡魯多拉





團團轉溫泉 2

1GAME 登陸 2 機之作

by 金

GAME PLAYERS GAME・DATA

發行商	SEGA
製造商	OVERWORKS
機種	DC
遊戲類型	TAB
推出日期	8月9日
售價	5800 日圓
容量	GD ROM
記憶	未定
人數	1-8 人用

對應周邊：VGA BOX，DREAMCAST MODEM，DREAMCAST KEYBOARD，BOARDBAND ADAPTER

隨著家用機的上網功能逐漸成熟，愈來愈多遊戲提供了網上對戰，可惜身為先驅的 DREAMCAST 由於已經宣佈停產，使其佔先的優勢大大受到打擊，連帶開發商亦受到影響，不得不另謀出路，而 OVERWORKS 便想出了一個十全十美的方法，以多平台發展去維持遊戲的人氣，《團團轉溫泉 2》便是這方面的拓荒者。

OPENDICE 的HOMEPAGE 首頁


新的服務員


在火車上聊天

對應各種文字

新舊之差

距離上一集的推出已經有接近二年的時間，今次開發商為《團團轉溫泉 2》作出了多方面的改變，首先是遊戲的種類將會全部更換，其次便是平台方面也有有突破性的發展，首創DC、PS2 和 PC 三平台互通的網上對戰遊戲模式，不過暫時PS2以及PC 版的發售日期仍未定，而率先推出的是 DC 版。而網絡系統方面將會繼續由 OPEN DICE 包辦，有了上集的經驗，遊戲在造型以至溝通公能方面都有很大的進步，提昇整體的趣味性，以下再為各位詳細介紹。

進化了的溫泉

百變溫泉

去到溫泉休息當然要有周到的招呼，在《團團轉溫泉 2》內將會由一位新的佣人服侍各位，而且今集加入大量服飾，各位真的可以「天天新款，日日不同」，她還擁有豐富的表情。而玩家與玩家的溝通方面亦花了不少心思，首先是聊天室的場地變得多姿多彩，大家可以選擇在一輛高速行駛中的列車內聊天、或是空置的房間內講鬼故、甚至是問答遊戲一樣的 EVENT 等等，總之各具氣氛的 CHAT ROOM 正在建造之中，準備在 8 月份正式投入服務。

充實溫泉

而作為一個CHAT ROOM，所有溝通都要以文字來進行，吸收了第一集的經驗，開發商對文字輸入系統作出了大幅度的改善，除了支援所有平假名、片假名輸入外，還將鍵入符號的方法簡化，而漢字的字庫亦變得豐富，使聊天時可以高談闊論。如果懶於打字的朋友亦可以從 48 句預先設定的問候語中選擇，這最少做到基本的禮貌，但對於沒有KEYBOARD 和不懂日文的朋友卻好像仍有點不足。

動感溫泉

不過單憑文字的表達仍是有點兒死板，於是《團團轉溫泉 2》內加入了「ACTION CHAT」的功能，這系統會自動辨別玩家所輸入的文字，繼而改變角色的表情，使文字的通訊變得更活潑，把人與人之間的距離拉得更近。

溫泉遊戲

在《團團轉溫泉 2》內收錄了 4 隻 MINI GAME，分別是 UNO、POKER、麻雀和溫泉搜查課，以下為大家逐一介紹：

UNO

「UNO」可算是最受家庭歡迎的紙牌遊戲之一，全牌合共 72 隻，主要分為 4 種顏色和特別牌，玩法是依照相同顏色或數字出牌，最快出完手上所有牌者為之勝出，但因為有不受顏色限制的特別牌和專為懲罰對手的牌，所以局勢會有很多變化，可能轉眼間由最少牌變成最多牌，非常緊張刺激，加上絕無賭博成份，適合任何年齡人士玩耍。

UNO 最多可供 6 人同玩





圍攻四方城

POKER

POKER 的廣泛情度比起UNO 還要高，所以基本玩法不用多介紹，在《團團轉溫泉 2》內這遊戲將會以籌碼作賭注，得到最多者便勝出。但正所謂「買得大贏得大」，要成為最後的大贏家便要冒點風險，而大家亦可從對方的表情內估計他手上的牌面呢？

買得大贏得大



麻雀

麻雀是《團團轉溫泉 2》中唯一繼承了上集的遊戲類類，不過這次在規例之內加入了「紅牌」這功能，用途大概和其他遊戲中的「寶牌」相近，為這個大家已經滾瓜爛熟的遊戲增添了一點新鮮感，而在伺服器上將能夠選擇食糊的條件，照顧喜歡不同玩法的人士。

溫泉搜查課

這是在《團團轉溫泉 2》內原創的遊戲，最多 4 名玩家化身成搜查員，在網路上交換情報，最後找出扮演犯人的 1 位玩家，這種RPG 式的MINI GAME 頗有新意，相信到時必能吸引到一定的玩家參與。

玩家之間分工合作



到到處收集情報



TEXT：盜壘王小吉





GAME DATA

機種	Dreamcast
發行商/開發商	SEGA／Smilebit
遊戲類型	SLG & SPT
發售日	8月30日
售價	3800日圓
容量	GD-ROM
記憶	未定

PS2/RPG/對應DUAL SHOCK

創造&來玩職棒球隊

雙份樂趣只收一份價錢

本作品包含了育成性質的「再創造職棒球隊！2001」和棒球比賽性質的「來玩職棒球隊吧！2001」兩個遊戲，而且只以3800日圓這個超低價發售，對於各大玩者絕對是一個好消息，現在便為大家詳細介紹。

「再創造職棒球隊！2001」

もっとつくろう! プロ野球チームを 2001
GIANTS DRAGONS BAYSTARS SWALLOWS CARP TIGERS
HAWKS LIONS FIGHTERS BLUEWAVE MARINES BUFFALOES

玩者目標

玩者接受球隊班主的委任，全權負責球隊的運作及人事調動，而目標便是率領日本代表奪取金牌、十年內為球隊稱霸日本職棒、不破產和保持能參加比賽的球員數目。而最初取得的資金只有8億日圓。



◆班主把球會絕大權力給玩者，是大展拳腳的機會啊！



◆在比賽取得了驕人的成績，但不要被一瞬的光輝而放鬆，最終目標可是稱霸日本啊！！

各式各樣的管理事情



◆選擇秘書時，當然要選一個合心水的，各位會否以貌取人呢？



◆球隊總部絕對會影響日後球隊的發展，所以一定要小心選擇。

選擇秘書、球隊的總部和挑選首批球員只是在最近時要做的工作，但總部和球員絕對可以影響整個遊戲的進行，所以各位一定要小心選擇，總部共有10個地點給玩者選擇，而選擇球員時不要忘了財政問題，不然一旦出現負資金，便會GAME OVER了，玩者亦可自行EDIT一名自創球員參賽。而準備工夫完成後，便到為球員選擇一個合適的訓練模式和比賽適當時間作出指示，還有不要忘了新人選拔中吸吶一些潛力驚人的新球員，為球隊未來鋪路。



◆玩者亦可自行EDIT一名球員，可能他將會是球隊的核心人物啊！



◆在關建勝的一球中向球員發出指示，成功便能奠定勝局或反敗為勝了！

「來玩職棒球隊吧！2001」

プロ野球チームで あそぼう! 2001
GIANTS DRAGONS BAYSTARS SWALLOWS CARP TIGERS HAWKS LIONS FIGHTERS BLUEWAVE MARINES BUFFALOES

玩者可以使用日本職棒球星進行比賽，而且資料全是使用最新的日本職棒登記，加上玩者在「再創造職棒球隊！2001」中辛辛苦苦所組成的球隊亦能使用，可以利用自己的球隊挑戰現實中各支名球隊。遊戲共分三種形式，分別是一般比賽、聯賽和淘汰賽。



◆能使用職業級選手比賽啊！



◆正在擊球的42號球員便是全壘打生產器的加保尼拉（カブレラ），他合共擊出55球全壘打，遇上他逃避好還是正面挑戰呢？



機種	GBA
發行商 / 製造商	CAPCOM
遊戲類型	FIG
發售日期	7 月13 日
售價	5800 日圓

TEXT: 綿羊大王

STREET FIGHTER系列實在是遊戲迷的恩物。除街機以外，定時定候，CAPCOM總會為作品系列作出移植，讓家用機、甚至手提機的玩家亦能受惠，享受遊戲樂趣。

臨近暑假，CAPCOM 又為GBA 用家重新製作STREET FIGHTER II X，替GBA吶喊助威，讓大家在炎夏宣洩悶氣。

新戰場！與及最新穎設定

要論 GBA 版本 STREET FIGHTER II X REVIVAL 特色，不得不提的是遊戲內新設定的場景與及間插在遊戲中的新設定畫，新場景比舊的來得更有氣勢和意境，有關角色的設定畫比以前的更有時代感，更加英氣。

比較起原祖版本，就連選人畫面也氣勢十足



幾個新的場景

運用超必時的新情景



疑幻疑真的遊戲模式

遊戲當中，除了OPTION 模式之外，遊戲會以ARCADE和對戰模式為主。另外，承襲DC版，GBA版本亦會有練習模式，及「打車」及「打桶」兩個獎分關迷你遊戲。除以上四個遊戲模式，只要達到某些條件，還能開啟另外兩個神秘模式。

四個主要模式。四個模式格以下還有兩個空位，莫非有一個會是獎分關專用遊戲？





對戰開始前的插畫，看上去更有對戰感覺





角色勝利後的畫面



強人陣線

相信已不用多作介紹，STREET FIGHTER II X 即是當年俗稱的「16 人街霸」。由於角色全體仝人在街霸 ZERO 中亦有亮相，如果有玩開「街霸 ZERO」系列，應該不會感到陌生。

即使在今時今日，表面上，很多人都以為遊戲只有16 名人物。其實，在原祖 STREET FIGHTER II X開始，滅殺之魔神「豪鬼」已在遊戲系列中初次亮相。運用秘技，玩家亦能使用該角，及後至其他移植版本亦然，相信GBA版本亦保持不變。

不遜現時的格鬥系統

論遊戲，SF II X 打破了傳統格鬥遊戲的傳統，創歷史先河，首次運用超必系統，GBA版本上，使用超必時更有氣勢，全畫面會定格顯示出「X」字樣，甚有威勢。

在當時，遊戲亦引進了新系統，其中有減少投技損害的回避系統「投技受身」以及可以在空中追打對手的「AIR COMBO」。格鬥遊戲初次嘗試，也得到成功和外界認同，之後的格鬥遊戲大多都以以上系統作為藍本，遊戲實在不比現時的街鬥遊戲遜色。

並且，為配合 GAME BOY ADVANCE 四個按鈕的設計，遊戲內更可以自由設定攻擊的種類和使用方法，加上專為初學者而設的簡易必殺技指令機能，令到任何人也同樣可以享受對戰格鬥的樂趣。

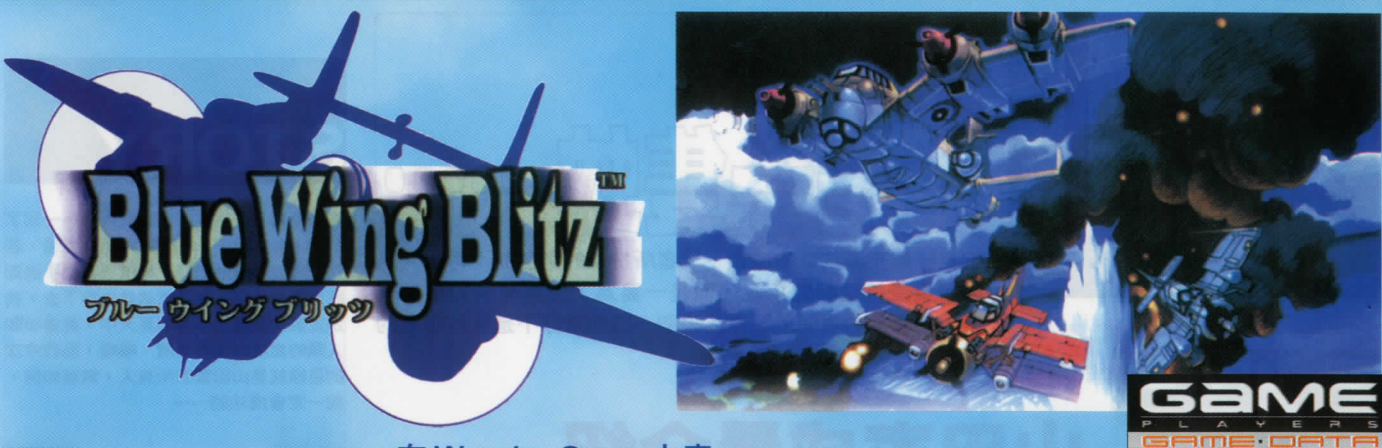


DC 版時追加的「打車」「打桶」仍然健在

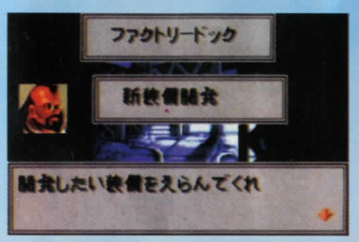












在 Wonder Swan 上表現極之積極的SQUARE，繼年初推出的《Role Playing Card Game WILD CARD》後又再獻新猶，推出另一款由《FRONT MISSION》系列開發小組操刀的全新原創作品《Blue Wing Blitz》，並選來了最拿手的SIMULATION RPG作為題材，各位又怎可以錯過？

Story

地上諸國受到飄浮於半空中的島嶼、飛船集團“奧迪亞”（オーディア）的武力所支配，但由於上空有折疊了的特殊氣流，沒有一定的技術是絕不可以列達，於是埃斯庫（エスク）共和國軍決定進行軍事介入，向遠離地面的高空島嶼奧迪亞進發，至於《Blue Wing Blitz》的故事也由奧迪亞的飛船襲擊主人翁Keid（キード）的村莊開始……



製造商	SQUARE
發售日期	發售中(7月5日)
價格	4700 日圓

Wonder Swan / SRPG / 1P / MEMORY BACK UP / 對應 Wonder Swan Color



埃斯庫共和國軍

Hero · Keid

隸屬於埃斯庫共和國軍，出身於達靼加（タダガ）村的十六歲少年。在駕駛員訓練中與奧迪亞軍的飛船初次交鋒，於是也被捲入了戰火之中。



Heroine · Payer（パイア）

隸屬於埃斯庫共和國軍的Payer（パイア），也是出身於達靼加村的十六歲少女，僅僅比Keid早一步成為駕駛員，所以嚴格來說也是Keid的前輩，雖然為人好勝，但為了保護弱小的村莊卻興起了駕駛飛船的志願，充分表現了其剛毅的一面。

Process



至於戰機進入空域的先後次序，也是決定空戰成敗的重要因素，所以哪一方能夠最迅速進佔空域、戰機的數量又越多，在攻擊時也越見有利。

F. 2F/A
ヴィゾフニル
52
Ability
最高高度
最高速度
最適速度
上昇力
降下力
垂直旋回
水平旋回
FIGHTER

·攻擊指令

在戰鬥中，你可以選擇攻擊、加速、上昇、下降及改變武裝五種指令，但我軍戰機與敵機的距離、位置，以及武器裝備的強度，也可以影響戰機的速度和命中率，換言之，只要戰機使用了加速或上昇，可以給予敵方的傷害和避開還擊的成功率也越高。



·機動力攻擊

基本上可以分為正面、垂直和水平盤旋三種，其中水平式盤旋適合作為攻擊之用，至於正面進入則可以一口氣看清敵方的動向後來作出判斷，安全性雖然最高，但由於敵軍的行動瞬息萬變，命中率和攻擊的次數於頃刻也可以完全改變，所以也不可以掉以輕心。

Simulation Map

移動方式採用了回合制的形式進行，其中地圖由無數的空域（Area）相連而成，每個空域由五個方格，以十字型排列所構成，只要雙方的飛船、地上部隊、地上設施處於同一的空域，大戰便會一觸即發！



※以上內容及畫面仍然屬於開發中的版本



蚊
我是一隻蚊……

這是一個充滿創意的遊戲，玩者所扮演的角色並不再是英雄和救世主等沈悶的角色，而是一隻為了生存而努力著的蚊子，在眾人的攻擊下，你要吸取一口血液亦不是一件容易的事……

STORY

這個故事是發生在山田家之內……一到了冬天，我（蚊子）的行動力便會大減，若然繼續這樣懶散的話，相信我會挨不過即將來臨的冬天，為了要繼續生存下去，我決定要在我最為活躍的夏天中，盡量吸取人類的血液來積穀防饑。嘻嘻，而我今次的目標就是山田家的所有人，無論如何，我一定會成功的……

文：阿亮



GAME PLAYERS GAME DATA

發售商	SCE
售價	5800 日圓
容量	CD-ROM
記憶	400KB 以上
發售日	發售中
機種	PS2

基本操作

L2	後方視點
L1	減速／後退
R2	QUICK TURN
R1	加速
△	視點變更（共有3種）
○	ATTACK/HIT THROUGH
□/X/△/○	離開陸地
左STICK	移動
右STICK	水平移地（上下左右）/針刺／吸血

MAIN MENU的選擇

在MAIN MENU的畫面中，可看到取得的EX容器數量，HEART和HEART RING的數量，而ITEM回收率亦會在這裏顯示出來，而其他的選項的用途是……

STAGE
整個遊戲共有12版，選擇後便可正式進行遊戲。

COLOR
在遊戲中蚊子共有12件衣服可以替換，只要在BATTLE時，以最快的速度令人類的情緒平伏下來便可取得。

RECORD
看回玩者完成每關的時間和取得的衣服。

FILE
作出記錄和讀取遊戲。

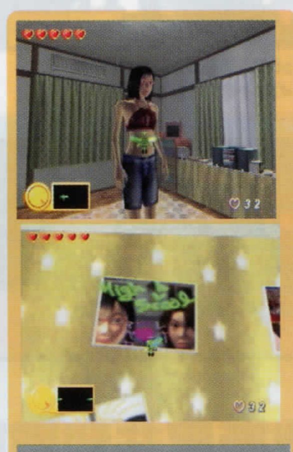
山田家成員介紹




山田健一
身為一家之主的他，最喜歡在家中看電視。

山田金代（山田カネヨ）
健一的妻子，曾經是體操國家隊的代表，最喜歡欣賞以往家人所拍下的照片。

山田麗奈
山田家的大女，高校2年生，是樂隊“SPACE”的愛好者亦希望成為空手道高手。



高嶋綾香
是山田家的人客，亦是麗奈的同學，和麗奈一樣非常討厭蚊子，不過衣著性感的她，對我（蚊子）來說絕對是一件可喜的事。

基本的移動方法

若要令我飛得更快，並且成功吸取血液的話，熟悉遊戲中的特殊移動和吸血方法是很重要的，現在就等我教教大家吧！

要操控我，最基本要懂得的，就是如何上昇、加速、水平移動等方法。首先，在ANALOG左面的STICK是改變我的飛行方向，只要再以R1和L1互相配合，便能作出前進和後退等基本移動。至於右面的STICK，其主要用途是作出水平移動，在狹窄的地形中更見其功效呢。

除了基本移動外，特殊移動亦是很重要的，他們分別是QUICK TURN、LOCK ON、ATTACK和HIT THROUGH。所謂QUICK TURN，其實即是作出180度的回轉；LOCK ON－在蚊子的前方有著一個綠色的長方格，若由綠色轉變為紅色後，才可作出行動（吸血或者開關電器）；至於ATTACK，主要是用於BATTLE MODE中，後文詳細講解；最後便是HIT THROUGH，不要少看我，雖然我只是一隻蚊，但是關燈、按電話等動作對我來說簡直就是易如反掌，而HIT THROUGH，就是要令我做出這些動作而設的按鈕，就以關燈這個動作為例，只要LOCK ON燈制後再按○形，我便會以極高的速度衝向燈制，這樣便可輕易地將燈關掉，不過玩者要留意，我並不是任何東西都可觸碰的（只有被紅色方格包圍著的才可）。



要有紅色方格作為顯示的東西我才可以觸碰。



畫面解説

1. 蚊的耐久值
2. 容器計（每版的規定亦有不同）
3. 吸血計
4. 吸血時機計
5. 顯示吸血的速度
6. 目標的緊張程度（綠色：低、黃色：普通、紅色：高）

吸血

首先，可吸血的地方是規定了的，玩者並不可按自己的意思來吸血。當發現目標和可吸血的位置後，並加以接近，當LOCK ON 後，便可按○形登陸在該處，接著按下R3，我便會作出準備吸血的姿態，最後只要不停回轉R3便可進行吸血。（順／逆時針亦可）另外，在吸血的同時，大家可看看見在左面的吸血時機計，你們要記著啊！盡量要令它保持在有顏色的位置上，這樣可減少被人類發現的機會。最後，你亦要經常留意人類的情況，若察覺他們開始發現我後，便要立即按□、╳、△、○離開，以免得不償失。


按○形衝向目標處……


接著按R3 一下……


最後不停回轉R3 便可。

BATTLE 畫面

當被人類發後，便會進入BATTLE模式，要令人類的情緒平伏下來，便要攻擊(LOCK ON 後按○形便可）其指定RELAX POINT。在往後的版數中，人類的RELAX POINT更會不斷增加，其後甚至會多出一個叫暈眩POINT 的東西，不過對付的方法都是一樣。


只要擊中RELAX POINT 便可令他平伏下來。


黃色那點便是暈眩POINT 。

版面介紹

STAGE1

麗奈的房間

目標人物：麗奈
過版條件：吸滿２個EX 容器
吸血位置：左面大腿
我可觸碰的電器：HI FI 、電燈
RELAX POINT：





嘻嘻……今次我的目標是山田家長女麗奈，大家先可利用這版來熟習一下操縱我的方法。麗奈待我實在太好了，竟然不作出任何防備。她可供我吸血的地方就只有左面的大腿，為了吸血，我便飛到錄影帶後面先取得EX容器，接著便是令她的吸血位置出現。方法只有一個，就是令她離開床上，按HI-FI制和燈制都可做到同樣的效果，成功後便可去找下一個目標。

重要的ITEM

●食物：蛋糕１個（麗奈的床的上方）
●EX 容器１個（錄影帶後面）
●HEART2 個（電視機下方、麗奈的床上）
●HEART RING20 個（主要位置：冷氣機上、電視機後面，桌子下面）


其中一個HEART 的位置是在麗奈的床上。


麗奈唯一可吸血的地方便是左大腿。

ITEM

主要可分為３種：回復系、食物系和ＥＸ容器。先說回復系，有HEART和HEART RING2種，前者可令我的耐久值作出全回復，後者只要集齊50 個，就可令耐久值加一個心；食物系，對我本身並沒有任何的幫助，而拿取的目的是要令ITEM 的回收率達到100% 而已，可取得的食物有密柑、西瓜、飯團、蛋糕和香蕉等；EX容器，是盛載血液的容器，若能載滿血的容器越多，我便越有機會能挨過嚴冬而到達第二年。



短評： 遊戲的意念十分創新，以蚊的角度來觀看人類的一舉一動的確是很有趣。可能製造商沒有製作這類遊戲的經驗吧，故今次「蚊」的完成度並不是很高，還有很多可改進的地方，例如畫面不夠漂亮，自由度沒有想像般大，但在操作上卻值得一讚，充份地運用了整個ＤＵＡＬ SHOCK 。總括而言，期待製造商下個同類型的作品，到底下次會否是由蟑螂當主角呢！

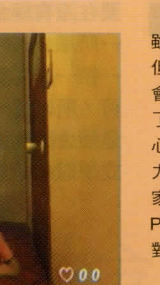
評分：7 分

STAGE2

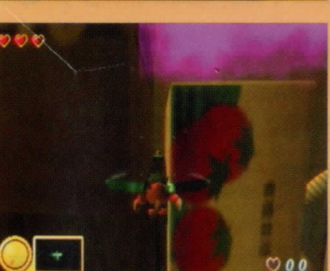
雜物房

目標人物：金代
過版條件：吸滿２個EX 容器
吸血位置：左小腿
我可觸碰的電器：沒有
RELAX POINT：



雖然今次的目標是個中年阿嬸，但我是不會放過任何可吸血的機會的。在雜物房中，四周都充滿了樟腦的煙霧，所以要非常小心，其次的就是這個阿嬸的觀察力比起麗奈還要高（果然是前國家隊的體操成員），而RELAX POINT更會增加至2個，所以絕對不能掉以輕心。


橘子的位置。

重要的ITEM

●食物：橘子一個（右方載滿橘子的箱的旁邊）
●EX 容器１個（左面書架的第二層）
●HEART2 個（右面獎杯的上方、相簿的附近）
●HEART RING20 個（主要位置：吸塵機的附近、獎杯的附近、上方的燈泡）


這個阿嬸的力量非同凡響。


EX 容器的位置。

※資料補充１
樟腦是由幾種的化學物品所製成，會散發出一種清香，亦是防蟲劑的其中一種材料，其主要用作趕走昆蟲。

Text by 流浪鍊金術士阜林



莉莉的工作室 -扎爾布克的鍊金術士3-



《鍊金術士》系列，來到PS2已經是第三集，然而來到這集卻來個時光倒流，回到鍊金術學院還未建立的時代。四個來自遠方的人，決定為扎爾布克人帶來一種他們沒有的東西——鍊金術，而這個「歷史」會否成事，就要看看大家的本事了。

GAME PLAYERS GAME DATA

製造商	GUST
售價	6800 日圓
發售日	發售中
容量	DVD-ROM
記憶	900KB 以上

PS2 / RPG / MEM / 對應PS2 HDD 、PS2 對應彩色PRINTER、杜比5.1 及杜比立體聲

為建立鍊金術學院而努力

《莉莉的工作室》是發生於《瑪莉的工作室》之前的時代，莉莉的目標，除了是成為厲害的鍊金術士之外，還要在沒有鍊金術士的扎爾布克，建立一所鍊金術學院。當然建立學院並非一朝一夕的事，還要上大量的金錢才可，所以這一次莉莉所面對的，不只是鍊金術到達什麼境地，還要賺取建立學院的經費呢。



◆莉莉的老師多尼艾，建立學院的主要工作都由他負責。



◆一家兩層的小屋，加上3000銀幣，便是莉莉建立一切的開始。

成為鍊金術士的方法

1. 書中自有鍊金術



◆每次坐到書桌都是看書的時候，看看學到了什麼？

徒有資金及材料，莉莉也是不能製作出什麼出來，首要的就是從書本中，得知有些什麼可「調合」的東西存在，還有那些東西的基本調合方法，不過物品的介紹跟調合方法，未必會處於同一章之內的。書本可以從一些角色的手上取得，或是跑到雜貨店去購買，而莉莉閱讀的章數是會被鍊金術的等級所限制，當升級到一定程度後，便會打開書本的新一章，最好當然是把手上所有書都讀完啦。



◆得到新的書本啊，會學到更多的事物呢。

2. 讀萬卷書不如自己試



◆大部分機材可以在雜貨店買到

看過了書本，得知什麼東西可以「調合」之後，當然下一步就是去嘗試了。表上的名字前出現人頭的話，即是說莉莉有齊了調合這物品的材料，然而這並不表示可以成功把那東西調合出來。因為每一件物品都有分為材料、要求的鍊金術等級及機材三部分；一些等級要求較低，與及不需要機材的，當然是比較容易調合成功。而那些多材料、機材及要求高等級的，若莉莉的等級不足，或是欠缺機材的話，便會調合失敗，令材料變成「廢棄物」。除了花費材料、時間及MP外，還會影響下一次調合同一物品的成功率。



◆調合成功便會獲得經驗值



◆不少物品是需要機材輔助才能調合

3. 行萬里路尋找材料

基本上雜貨店也有材料出售，但是除了要錢之外，種類也不算太多，所以莉莉還是要到外面去找材料。由城外的森林到遠方的高山都是收集材料的地方。雖然如此，這也不是代表莉莉可以到處跑，若不是到處打探情報的話，莉莉是不會知道那裡是可以前往的。而情報最多的，當然是酒吧的老闆了，只要付出100銀幣，便可得到很多有用的情報，另外老師及其他角色都會提供情報的啊。

另外城外不是一個絕對安全的地方，到處都會有怪物出現。在附近的還不算太強，但遠一點的便未必能夠應付了。因此「保鑣」是必需的，城裡有很多可以成為同伴的角色，當完成某些事件之後，就連兩個學生——英格莉特及希爾美娜都可以成為出外的同伴呢，僱用他們的費用會在每一次外出時計算。此外每年的4月及10月是皇室打獵的季節，那時候沒有怪物出現，是上山最佳的時機。

不只是找保鑣，強化自己也是需要的，當手上有一些可打造武器的物料(如鐵、瞳石等)，都可以拿到鍛冶屋去做武器或是防具，而不少防具是只有這裡才生產到，武器屋沒有賣的。另外卡蓮也可以加入作同伴，她還會提供書本給莉莉，是個非常重要的角色呢。


◆最初能前往的地方並不多。


◆從老師處也可得知那裡有材料收集的。



◆有同伴在旁，遇上怪物也輕鬆一點吧。


◆有礦物在手就找她幫忙吧！

4. 金錢萬能！

看到這裡，大家是否發覺很多東西都要錢解決呢？加上莉莉還有一個貯15萬來建學院的大目標！究竟錢從何處來？當然是接工作來做囉！基本上可以到酒吧，老闆會有一堆工作可以選擇。主要是收集材料，或是為客人調合物品，價錢則是以難度（物品的要求、提供的時限等）來定，有時候運氣好的時候，可找到一些高價但可以即時完成的工作呢！而莉莉提供的要求比老闆要高的話，還會有額外獎勵。

當莉莉的名氣高的時候，同伴會有時直接找莉莉提供工作。而酒吧老闆也會提供一些客人的資料給莉莉，這些貴族會收購莉莉手上一些稀有品，也是一個收入來源呢。

有關依賴

酒吧的工作（依賴）分3種，一是藍色的「固定依賴」，客人會指定要求的物品；另一個是綠色的「分類依賴」，指定了物品的種類，實際要提供什麼就要莉莉從所知的「想出來」，酬金也較高。最後是紅色的「連續依賴」，指定物品及一個時期（通常是5個月以上），莉莉要每個月提交指定數量才可達成。表面上酬金最高，但時期長的話反不及「分類依賴」高。


◆到達條件之後，老師會叫莉莉到酒吧找工作。


◆酒吧老闆會提供匿名客人的情報←侵犯私隱乎？（笑）


◆貴族們也是一個情報及收入的來源呢。





5. 利用妖精


◆在他的店子會找到「妖精的腕輪」


◆上門賣材料的妖精，非常方便。

只要購入「妖精的腕輪」這個寶物之後，便可以前往地圖東南方的「妖精森林」，僱用妖精工作，可以代為調合物品，或是出外收集材料。妖精的價格是根據他的速度決定的，不過最快的也只有莉莉的一半速度，所以要小心運用。另外每隔一段時間(通常是月初)，會有一些出外工作的妖精跑來工作室，包括出售一些較難找的材料，或是為莉莉打掃工作室，對於沒時間去找某些材料的玩者，倒是非常方便的朋友們呢。

除了妖精之外，只要選擇了要教導的學生，英格莉特及希爾美娜其中一人，都可以替莉莉進行調合工作，對於常用的物品（例如「中和劑」）的大量生產，由學生去做是很方便的做法。


◆由妖精或學生去調合簡單的東西吧。

6. 爭取國王支持

建立學院的15萬費用，單靠莉莉在這三年掙回來是很困難的，所以利用國王每年舉行的「展覽會」，爭取國王支持是很重要的一環。每年國王會提出「展覽會」的題目，若是參加的話，莉莉便要在每年1月3日前，調合出一件合符題目的物品。國王除了在會上對作品作出評價之外，稍後便會根據結果作出實質的支持（建設資金）。


◆今年提出的展品國王覺得如何？


◆1萬個銀幣的援助，還算不賴呢。



短評： 雖然已經是第三集，但平台改了在PS2的關係，倒有一份新鮮感。難度明顯地增加了一點，不只是三次展覽會的問題，就連平時接工作也難度高了。很多時都是剛好夠時間，或者做一大堆預備工作才可，還有那15萬的目標，若不是事件及物品的數目大幅增加的話，相信一個玩法玩三次這一點，已令不少朋友感到樂趣大減。

評分：7分



CITY CRISIS

拯救悲鳴中的都市！

TEXT：小悠

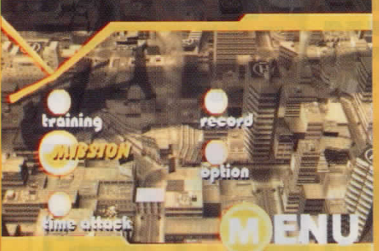
不知道大家有沒有玩過由SEGA於SS推出的一隻救火救人的模擬遊戲《BURNING RANGER》呢？它是第一隻以救火救人為題材的3D作品，而且是十分著重玩者的ACTION。相隔有差不多4、5年的現在，這個題材的遊戲已經是十分普遍了，不論在街機一或是PS2上也是有不少同類作品登場。而最近PS2上便多一隻集技巧和方向感的拯救遊戲了，是由Syscom Entertainment和RenderWare PLATFORM合作推出的《CITY CRISIS》。這個遊戲的特色是要玩者利用直昇機，在城市中不同的地方進行拯救。玩者主要的工作是接走在火災之中被困的人，以及為火災的現場進行滅火。現在便由筆者來介紹一下這個遊戲之中，有什麼地方是需要注意的吧！



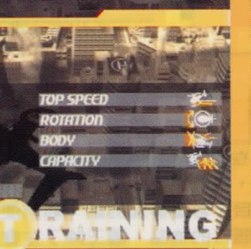
GAME PLAYERS GAME DATA

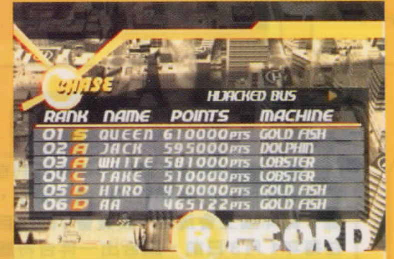
生產商	Syscom Entertainment/ Render Ware PLATFORM
售價	6800 日圓
容量	DVD-ROM
記憶	230KB
發售日	發售中

PS2/SLG/對應ANALOG





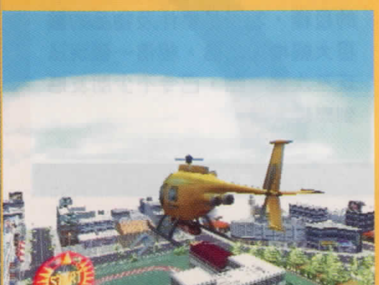




MAIN MENU

在這個遊戲的MAIN MENU之中是一共有五個項目是玩者可以選擇，其中一個「TIME ATTACK」項目是需要玩者在遊戲中創下記錄才可以玩。現在便來逐一介紹一下每一個項目，首先「TRAINING」是訓練模式，初學者便要來這裡練習一下才進行遊戲比較好。接著是主要的遊戲模式「MISSION」，玩者需要在限時之內完成不同的拯救與滅火任務，其中CHASE是追蹤目標車輛的特殊任務來。玩者每完成一個任務便會出現另一個新任務，在最後FINAL RESCUE便可以讓玩者進行最後任務了，而且好像會有隱藏直昇機使用呢！「TIME ATTACK」是在玩者創下MISSION時間記錄之後，再去挑戰更快的速度來打破記錄。「RECORD」是讓玩者看到不同遊戲模式的得分和時間記錄。最後的「OPTION」是用來調整遊戲之中的音效，以及控制器的操作方式等等。





直昇機的基本操作

L2	水平高度飛行
R2	滅火劑
L1	高速飛行
R1	滅火彈
左STICK	上（前進）下（後退）左（左平行移動）右（右平行移動）
右STICK	上（下降）下（上升）左（左迴旋）右（右迴旋）
○	降下救助員
╳	SIDE 選擇

GAME CONTROL

在進行遊戲之中當然是要介紹一下如何操作，而玩者在遊戲之中操作的是一架穿梭城市天空的直昇機。要令直昇機隨自己意思飛絕對不是一件容易的事，大家在知道操縱方法之後不妨到「TRAINING」練習練習。不過有一點大家是必須要知道的，是遊戲中的操作是要以ANALOG才可以進行操作，否則便不能進行遊戲了。











TRAINING

在這個訓練模式之中一共有三個項目，包括飛行訓練FLIGHT CONTROL TRAINING、拯救傷者LIFE SAVING TRAINING和滅火訓練FIRE FIGHTING TRAINING。只要玩者可以完全通過這些訓練，便可以在MISSION之中更明白遊戲的玩法了。



FLIGHT CONTROL TRAINING

在飛行訓練之中主要是考驗玩者對直昇機的操縱，要直昇機遵從指示穿越指定的環才可以完成。在所有的任務之中也是有地域預覽，玩者可以透過畫面右上方的方位儀來辨認方向，黃色方向是傷者救助，紅色方向是火災意外，而綠色方向則是直昇機停機坪。在玩者的直昇機通過所有環之後，便需要回去停機坪降落便完成了FLIGHT CONTROL TRAINING。



LIFE SAVING TRAINING

接著是LIFE SAVING TRAINING，玩者在方位儀的指示下去目標地區進行傷者救援。方法也是十分簡單，隨黃色方向飛抵目的地之後，便減速下降到傷者附近按○掣降下救助員，到救助員接觸到傷者時再按○掣，這樣救助員便會抱傷者到直昇機上。直昇機救出了傷者之後，便需要回去停機坪降落來讓傷者落機。玩者需要注意的是直昇機的容量，不同的直昇機容量也是不同的，當機艙滿人之後便需要到停機坪落人，否則便不可以再救人了。

FIRE FIGHTING TRAINING

最後是滅火訓練，和救人訓練同樣是非常考驗玩者的操縱技巧。在飛行的途中畫面右下方會出現意外發生報告，之後玩者便沿著方向儀上的紅色方向飛抵現場。在火災出現的地方會被TARGET，玩者可以先用滅火彈將火勢減輕，再用滅火劑撲滅比較小的火種。玩者注意的地方是直昇機必須面向和接近火場才可以撲救火種，還有滅火彈是有限的，而滅火劑則會自行補充。

CHASE

這個是MISSION之中才會出現的模式，主要是協助警方去追蹤目標車輛。玩者在選擇了直昇機之後便開始和目標車輛的追蹤戰了，在畫面的左下方會有一個城市的微縮圖，在圖中會看到黃色箭咀的自己和紅色箭咀的目標車輛，此外還會有其他紅點顯示出警車的位置。玩者需要用直昇機上的大光燈照著目標車輛，令警車快速追捕它。在限時之內追捕不到便會讓它逃跑，MISSION也是會FAILED的。

















GAME PLAYERS

短評:《CITY CRISIS》是PS2少有的拯救模擬遊戲來，對玩家來說是富有新鮮感。由於城市上空是一個十分複雜的構圖來，所以畫面的質素是有多少影響。而遊戲性方面是十分全面，飛行、拯救加上射擊成份的滅火，可見這遊戲的設計是花過心思。另外遊戲有不同的模式給玩者挑戰，比較起同類作品的遊戲壽命為長。喜歡飛行的朋友便要試一試直昇機的飛行樂趣了。

評分：7分



GAME PLAYERS GAME·DATA

發售商	TAKARA
售價	6800 日圓
容量	DVD-ROM
記憶	60KB
發售日	發售中

PS2/SL/1P~2P / DUAL SHOCK2



機甲兵團 J-PHOENIX

文：亮

一個與《ARMORED CORE》相若的遊戲，同樣是以「砌」機為主。遊戲在早前曾推出過序章篇，玩家可透過序章篇的SAVE 來進行遊戲。

STORY



就在富雅之大陸（フィアッツァ）的西面，有著一個叫亞魯沙尼亞（アルサレア）的帝政國家。內裏有著一支擁有「白色騎士團」稱號的強勁軍隊。縱然如此，但在亞魯沙尼亞四周的異國仍然沒有將侵略他們的野心放下，而矛頭更是指向擁有高權力的古尼（グレ）將軍……

雖然大家都極力保護古尼，但無奈古尼還是要被敵國的使者暗殺。就在古尼死前的一刻，他吩咐隨從必定要找出我國擁有最高戰鬥力的「ACE PILOT」，並希望他能將敵人擊退。而那位「ACE PILOT」就即是你（玩者），擁有 ACE PILOT 和最高司令官之影武者兩個身份的人，你要帶領亞魯沙尼亞其他戰士，將所有的入侵者擊退。

操作方法

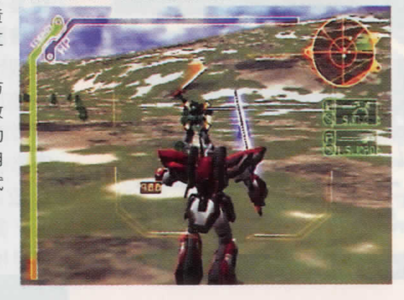
ANALOG/ 方向鍵	右 STICK 是機體的方向移動， 左 STICK 是發動HYPER MODE
L2	將視點向上移
L1	水平左移
R2	將視點將下移
R1	水平右移
□	左手武器發動攻擊
×	使用 BOOSTER
△	選擇武器
○	右手武器發動攻擊

畫面各項表示

HP 計：玩者機體的耐久值

精神計：使用BOOSTER或一些精神系武器時便會被扣去，一定時間後會自動作出回復

武器剩餘彈數：顯示武器所剩餘的彈數，橙色是能立即LOCK ON敵人；黃色是需要一段時間才可LOCK ON 敵人，綠色則代表可在近身戰時使用



雷達：可以觀念四周的情況，黃色是代表敵人在自己的上方；紅色是代表和敵人的高度是一樣；至於藍色就是敵人在自己的下方

被鎖定的目標：從中可知道所攻擊的目標；橙色是代表腕裝備的射擊武器；綠色是代表近身戰用武器；黃色就是肩裝備的射擊武器

裝備武器：可按△來改變裝備

敵人的HP 計：顯示敵人的HP

主要模式

遊戲有STORY MODE、BATTLE MODE、新・百機斬MODE和CABLE 對戰MODE。其中最特別的可算是新・百機斬MODE，在內裏可透過不停打敗敵人所賺取的金錢來加強自己的裝備。至於遊戲流程主要是MAIL（メール）→LABO（ラボ）→GARAGE（ガレージ）→MISSION（ミッション）為主，首先玩者可MAIL 從收集情報，接著到LABO 中製造新兵器和PARTS，然後便是GARAGE 調教自己的PF（遊戲內機體的稱呼），最後便可選MISSION 來執行任務。





而在GARAGE中，對PF 可作出調教的部份可分為HEAD FRAME（ヘッドフレーム）、MAIN FRAME（メインフレーム）、ARM FRAME（アームフレーム）、LEG FRAME（レッグフレーム）、左手兵器、右手兵器、左肩兵器、右肩兵器、GENERATOR（ジェネレーター）、BOOSTER（ブースター）、WSC、RADAR（レーター）、ARMOR（アーマー）、POWER UNIT（パワーユニット）、LEG MOTOR（レッグモーター）、冷卻材這16種。但是要調教出一部好的PF 是十分困難的，因為若調教不當的話，過重和馬力不足的情況會經常出現。







使用序章篇SAVE 的特點

1. 可直接由第四話開始
2. 序章所得的資金將會承繼下來
3. 當完成 STORY MODE 後，便可取得古尼的PF 和斬馬刀，並且可以在本篇中使用
4. 可取得的威力絕大的PARTS（フォースソード）
5. 完成STORY MODE→FREE MODE 便會出現，當完成所有STAGE 後→令人期待的模式便會出現

令勇者王登場

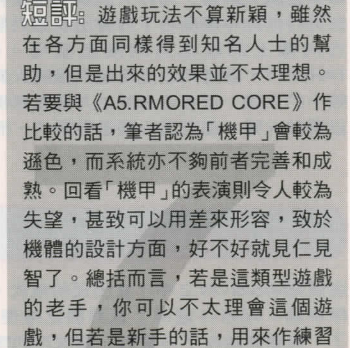
只要在遊戲中的達成某些條件後，便能取得一個特別的PF，外形和勇者王相似呢！



GAME PLAYERS

短評： 遊戲玩法不算新穎，雖然在各方面同樣得到知名人士的幫助，但是出來的效果並不太理想。若要與《A5.RMORED CORE》作比較的話，筆者認為「機甲」會較為遜色，而系統亦不夠前者完善和成熟。回看「機甲」的表演則令人較為失望，甚致可以用差來形容，致於機體的設計方面，好不好就見仁見智了。總括而言，若是這類型遊戲的老手，你可以不太理會這個遊戲，但若是新手的話，用來作練習之用亦不錯。

評分：7 分





by 金

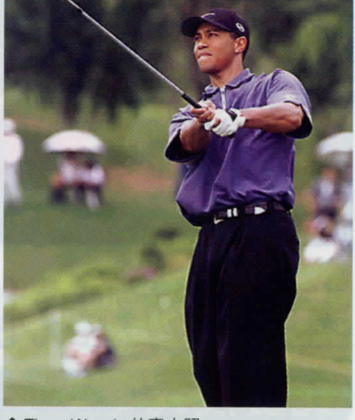


TIGER WOODS PGA TOUR 2001

雖然Tiger Woods失落於較早前的2001美國公開賽，但憑其世界冠軍的名聲，再加上一貫多做善事的大慈善家形象，Tiger Woods一直受到傳媒和外界的歡迎，遊戲廠商方面亦自然樂意利用他的號召力去製作高爾夫遊戲。《TIGER WOODS PGA TOUR》系列至今為止已經推出過兩集，而第三集——《TIGER WOODS PGA TOUR 2001》亦已登陸PS2！


◆直接觀看場地的情況


◆鳥瞰式視點


◆Tiger Woods的真人照

基本操作

一般情況

方向鍵	調教球的方向
Analog	推↓開始揮桿，推↑打球
△	顯示地面情況
□	選擇同號內的其他球桿
X	觀看著地點情況
○	排名情報
R1	遠觀整個球場
R2	改變站立方向
L1、L2	改變球桿的種類

在草坪時

方向鍵	調教球的方向
△	從反方向觀看
□	顯示場地情況
X	球場出現格線
○	鳥瞰式觀看場地
R1、R2	按著X或△後，按其中一鍵可以轉變視點
L1、L2	顯示場地情況

遊戲模式介紹

SCENARIO(シナリオ)

玩家需要征服預先設定了的21種處於不同狀況的場地，是一個單純挑戰技術的模式。

TOUR(ツアー)

這是一個模擬參加PGA TOUR的遊戲模式，參加後你需要不斷努力，並以總冠軍為目標。

賞金(スキンズ)

可供2-4人對賽，並以每個洞的賞金總和最高者為勝。

MATCH(マッチ)

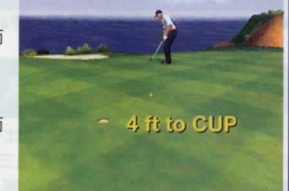
一對一的個人賽。在這個模式內會逐個洞計算優勝者，而贏得最多洞數者為最後的勝方。

STROKE(ストローク)

最基本的GOLF玩法，最多可供4人對賽，而完成一共9個洞的賽事之後，以最少桿數者為勝。

PRACTICE(プラクティス)

提供各種場地讓玩者進行練習的遊戲模式，而且並沒有任何限制，是成為總冠軍前必到之地。



TOURNAMENT(トーナメント)

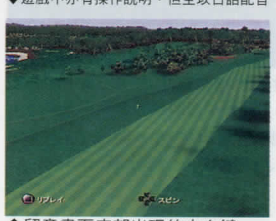
所有PGA TOUR的一流選手都必需參加的比賽，在總共72個洞的賽事內爭奪總冠軍的席位。



◆電腦自動幫你打球入洞


◆從反方向觀察

◆遊戲中亦有操作說明，但全以日語配音


◆留意畫面底部出現的方向鍵

遙遠控制和自動入洞！？

雖然遊戲整體的設計都是以真實性為基礎，但有兩項設定卻剛好與這個基礎背道而馳的。首先，當玩者打出長距離的一桿時，大家會看到畫面下方會出現四個方向鍵，在這個方向鍵消失前按想轉的方向，球飛行的軌道便會立即改變，但球的飛行距離會因此而比原定為短。而且，按鍵的時間亦會對球的移動軌跡有所影響，這種有違物理法規的設定在遊戲中出現的確是頗為奇怪的。

另一項就是自動把球打入洞的設定。當球到達草坪並距離洞口約1-2碼左右的時候，在球停定之前緊按X，這樣即使之前一桿未能入洞，之後的「補中」亦會由電腦代勞，避免了玩家因為失誤而出現「過門而不入」的情況。這可算是一個協助性的功能，但使用與否還是看玩者自己決定。

GAME PLAYERS GAME DATA

發行商／製造商	Electronic Arts
遊戲類型	SPT
機種	PS2
發售日期	6月21日
售價	6800日圓
容量	DVD ROM
記憶	318 KB
人數	1-4人用

對應周邊：Dual Shock，Multi-Tap



GAME PLAYERS

短評：《TIGER WOODS PGA TOUR 2001》給人的感覺是像真和專業的，和市面上一般以趣緻人物作招徠的作品比較，的確是與別不同，而且遊戲要求玩家對高爾夫球有更認真和深入的了解，這無疑使遊戲更適合一些對真實運動有濃厚興趣的朋友，所以在考慮是否購入這款遊戲之前，應先想一想到底你是否這類型的玩家才好作出決定！

評分：6分



GAME PLAYERS GAME·DATA

機種	PlayStation
開發商	KONAMI
遊戲類型	SPT
發售日	發售中
售價	5980 日圓
容量	CD-ROM
記憶	2 BLOCKS

1～4P／對應ANALOG／對應多人遊戲插頭

TEXT：全能球員小吉

J.LEAGUE 実況ウイニングイレブン® WINNING ELEVEN 2001®

讓你感受狂熱的J.LEAGUE 氣氛!!



當現實世界中的「J.LEAGUE」最初誕生的時候震撼了整個亞洲足球界，因為她的出現促使日本國內的足球水平出現大幅度的上昇，而其中最大的受益者莫過於一班熱愛足球的年輕足球員，例如現時正身處意大利球隊「羅馬」的世界級進攻中場「中田英壽」便是其中一人。這個活生生的亞洲足球神話亦會在剛剛推出的最新一集《WINNING ELEVEN》系列（以下簡稱《WE》系列）中出現！《J.LEAGUE WINNING ELEVEN 2001》收錄了2001 年最新的球員資料以及球例，想分享「J.LEAGUE」中各球隊爭奪 J1 總冠軍的熱情和瘋狂，便絕不能錯過！

基本遊戲模式

比賽模式（マッチモード）



這是一個供玩者作友誼賽的遊戲模式，可以選擇正式球賽或P.K.戰。你更可以選用J1或J2全部28隊球隊進行比賽，是最適合與朋友進行切磋時使用的遊戲模式。

◆在比賽開始前玩者需要決定比賽進行的時間(晝或夜)、天氣、遊戲時間、電腦等級、比賽方式、球場以及球衣等設定。

盃賽模式（カップモード）



◆J1 和 J2 球隊奪標機會完全是均等的

以 J1 及 J2 合共 28 隊球隊進行的盃賽，比賽以淘汰賽形式進行，玩者可以選擇主客制或一場決勝負兩種形式。參賽隊伍中的其中四隊在首圈中無須作賽便能夠進身16強，而在最後的決賽中勝出的球隊便能夠取得盃賽冠軍。

聯賽模式（リーグモード）

一個以本年 J.LEAGUE 賽制進行的聯賽模式，但在這個模式之下玩者並不能進行球員交易等活動。當然亦有昇班及降班的制度。J1 的聯賽以雙循環制進行，兩個循環的首名將會再進行一場總冠軍爭奪戰，勝出者便能奪得該季的J.LEAGUE 總冠軍。



◆在 J1 中每個循環要打 15 場比賽，如果要取得首名，球隊穩定的表現是非常重要的。

◆為著冠軍，努力向前……衝！

特別比賽（スペシャルマッチ）

在這個模式中一共有三場比賽供玩者選擇，玩者可以從兩隊明星隊中選擇自己喜歡的球隊作場。其實這三場球賽分別是日本球星對外國球星JOMO比賽（JOMO マッチ）、由東西區明星所組成的ALL STAR SOCCER 賽（オールスターサッカー）以及由J2 東西區球星所組成 J2 ALL STAR SOCCER賽(J2オールスターサッカー）。如果玩者不在遊戲選項（ゲームオプション）中的修改模式（エディットモード）中選出特定的球員名單，球員名單便會每次由隨機決定。另外，在JOMO比賽中守門員人選並沒有規定一定是外國人的。

◆玩者只要在修改模式中選出固定的球員入

使用2001資料

《J.LEAGUE WINNING ELEVEN 2001》其中一個賣點是其收錄了2001年最新的J.LEAGUE資料，所以絕對可以滿足各位J.LEAGUE迷的要求。除了球員球隊資料齊全之外，各球隊所屬的主場亦會在遊戲中登場，在聯賽模式及主客制盃賽模式中均至少有一場比賽是在主場進行的。在過萬球迷的支持下，球員定必全力比賽啊！

每隊最大登錄球員數增至26人

本作品的另一個特點是遊戲中除了可選用J.LEAGUE中全部28隊球隊之外，每隊的登錄球員數目亦由最大的22人增至26人，而除了正選的11人之外，玩者亦可以安排5名後備球員，在每次比賽開始前你必需決定正選及後備球員名單，這個系統增加了玩者選擇球員作賽的自由度。

J.LEAGUE全28隊名單

J1球隊

J1球隊
Jubiro Iwata（ジュビロ磐田）
JEF United Ichihara（ジェフユナイテッド市原）
Shimizu S-Pulse（清水エスパルス）
Nagoya Grampus Eight（名古屋グランパスエイト）
Gamba Osaka（ガンバ大阪）
Consadole Sapporo（コンサドーレ札幌）
Kashiwa Reysol（柏レイソル）
F.C. Tokyo（FC東京）
Kashima Antlers（鹿島アントラーズ）
Urawa Red Diamonds（浦和レッズ）
Vissel Kobe（ヴィッセル神戸）
Avispa Fukuoka（アビスパ福岡）
Sanfrecce Hiroshima（サンフレッチェ廣島）
Tokyo Verdy 1969（東京ヴェルディ1969）
Yokohama F Marinos（横濱F.マリノス）
Cerezo Osaka（セレッソ大阪）

J2球隊

J2球隊
Vegalta Sendai（ベガルタ仙台）
Montedio Yamagata（モンテディオ山形）
Mito Hollyhock（水戸ホーリーホック）
Omiya Ardija（大宮アルディージャ）
Kawasaki Frontale（川崎フロンターレ）
YokoHama FC（横濱FC）
Shonan Bellmare（湘南ベルマーレ）
Ventforet Kofu（ヴァンフォーレ甲府）
Albirex Niigata（アルビレックス新潟）
Kyoto Purple Sanga（京都パープルサンガ）
Sagan Tosu（サガン鳥栖）
Oita Trinita（大分トリニータ）

進攻的奧秘

足球比賽最重要的當然是要取得入球，所以球隊的進攻策略是非常重要的。可是，什麼進攻模式才是最好的呢？其實要令對手難以防守，就必須要用上多元化的進攻方法，而只要能夠令球隊獲得入球的機會便是一個好的策略。在《J.LEAGUE WINNING ELEVEN 2001》中，花巧的攻擊還是不建議採用，而傳中進攻便是其中一種實而不華的進攻策略。以下會介紹幾種較易掌握的進攻方式，雖然看上去平平無奇，但是往往是球隊得分的重要策略，所以在此特別介紹給各位。

35M罰球勁射破網


◆在離門36M取得一個頗正中的罰球，又是一個入球的好機會！

◆在這一個稍遠的距離緊按上掣才按□掣，能量計約7至8成左右便放手


◆球加上回旋後，彎向柱邊便很大機會造成入球

一般球員在處理35M或以上距離的罰球時都不會直接射球的，取而代之的是先將球傳給隊友再策動攻勢。但其實只要掌握得好，35M甚至38M距離的罰球亦是絕佳的射門機會。以下是射球時的重點：先面向龍門正中央（因應球員控制球曲墜的能力而向左或右作出調節）然後緊按上掣再按□掣，當能量計到達總容量約7至8成左右的時候便放手，然後在球員跑向球途中加上回旋（按左下或右下），目標是楣下及柱旁等位置，如果射出後發覺效果不理想，可以在訓練模式中多加練習。

「撞牆」然後射門


◆在離門40M左右的正中距離和隊友來一記「撞牆」


◆借助少許空檔時間便順勢勁射

「撞牆」是本遊戲其中一種最具攻擊性的攻門技巧，而在離門40M左右中間的位置和隊友來一記「撞牆」便能夠在禁區外不遠處再次接回傳球，假如時間掌握得好的話，便能夠製造出絕佳的射門機會，只要此時順著走勢射門，便能射出勁度十足及極具威脅的射門。

地波傳中

當球員持球貼近底線時，並不一定要用高空球傳中的，反而可以看準時機，用╳掣把球輕輕回傳給後上的隊友，接應的球員一邊走向球，一邊按□掣準備射門，力度千萬不要太大，能量計約三至四成便足夠，而理想落點是一般龍門較空的遠柱。


◆在敵方底線附近不一定要用高空球傳中，有時用地波傳給從後趕上的隊友，隨時會有出人意表的效果


◆後上的隊友第一時間把球送入網中，GOAL！



短評：《WE》系列足球遊戲可說是各位足球遊戲迷的信心保證，不過今次其實不是用《WE5》的遊戲系統，而是採用舊有的遊戲系統，雖然玩起來有一種親切感，但是平衡性始終是較差。如果和《WE5》比，這種製作方法可說是一種倒退，而相比起上集以J.LEAGUE為主題的《WE》，亦未有太大突破，反而較像2001年J.LEAGUE的資料更新版。

評分：6分



ONE PIECE MANSION

齊來起公寓

GAME PLAYERS GAME DATA

機種	PlayStation
發行商／開發商	CAPCOM
遊戲類型	ETC
發售日	6月21日(發售中)
售價	5800 日圓
容量	CD-ROM
記憶	1 BLOCK

1P／對應手提電話接駁CABLE

這是一套新穎的智力型遊戲，以一棟公寓作為舞台，如果各位對自己的建築天份有信心，便不要錯過這款遊戲了。

TEXT：小吉

基本玩法

如何平衡壓力？

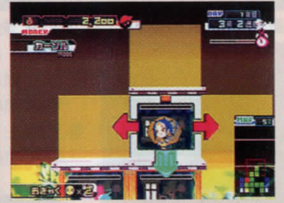


◆她的歌聲能為在旁邊八個方向的住客得到鬆弛。

在這棟公寓內，每一位住客的房間都會有一個壓力計，顯示該房間內住客的壓力（STRESS／ストレス）。當壓力計滿時，便會促使住客搬走、房間毀壞和被罰錢的，各位玩者必需小心這一點。至於壓力計會在何時增加，何時減少呢？其實每個住客也會對其他住客有一定的影響，玩者只要遊標移向住客，便會出現一個箭咀，紅色箭咀代表會令旁邊箭咀方向住房的壓力計上昇。相反，如果是淺藍色箭咀會令旁邊箭咀方向住客的壓力計下降。遊戲中你除了可以加入新住客外，還可以對住客的位置進行調動。



◆他不斷擊打牆壁使在旁的住客因為受到滋擾而增加壓力！



◆也會有一些住客會滋擾部分在旁的住客，亦會令一些在旁住客的壓力下降。

擊退「犯罪5」！！

即使能夠好好地平衡各住客的壓力計，但要小心一班惡名昭彰名為「犯罪5」的匪徒，他們會自行霸佔公寓的空間，有時更會強行趕走住客而留在公寓，他們除了會不斷向四周的住客進行滋擾使其壓力上昇外，有時更會走出自己房間四出生事放火、偷東西和以高價強行把廉價物品賣給住客等引起住客煩惱的事情，當他們走出房間有所行動時，寶路寶便要前去按□掣吹哨子趕他們回去，萬一發生火警，亦要在發生火警的房間旁按□掣救火。而要擊退「犯罪5」的方法便是利用幾位住客滋擾夾擊，使他們因壓力過大而離去。



◆他們只會為四周的住客帶來滋擾。



◆萬一住客成了受害人壓力計便會增加。

電梯的重要！！

遊戲中除了加入住客外，還可以建電梯，電梯是寶路寶通往上層的必要通道，如果該層沒有接駁電梯便馬上建上去，否則「犯罪5」有所行動時便無法前去阻止。用「電梯（エレベーター）」這指令便能用500元建造電梯，而「住客（おきゃくさん）」這指令則是花300元來加入新住客，而「更換（いれかえ）」這指令便可用50元來更換現有住客的位置。

遊戲模式

故事模式（STORY MODE／ストーリー モード）

遊戲的故事模式，每一個STAGE也有特定的完成條件，達成後便能進入一個STAGE，其中每月的第一週能收到住客的租金，還會有機會出現「犯罪5」，而每一週過去也會有一個住客要求入住，最多有三名住客要求入住，如果不先安排他們入住便不會有新的住客要求入住。起初STAGE的完成條件一般是公寓的層數和房間數。

沒有終結的模式（ENDLESS MODE／エンドレス モード）

雖然名叫「沒有終結的模式」，但是當金錢成為負數時，還是會GAME OVER的。「沒有終結」只是形容本模式沒有一個完成條件，只要金錢不變成負數，便可以一直玩下去，除了沒有完成條件外，其他玩法是和故事模式相同的。還有開始時共有三個難度給玩者選擇。



◆寶芝被人擄去了！！

公寓管理人——寶路寶（プルプ）

他便是本遊戲的主角，被競爭公寓所討厭，更把其妹妹寶芝（プチカ）擄去。



GAME PLAYERS

短評： 遊戲的人物設計雖然可愛有趣，操作亦簡單易明，表面上作為一隻智力型遊戲的基本要素也齊備，可是在實際上，這遊戲有一個很大的弱點，便是在故事模式中可以不用顧及住客的不滿，只要不斷加入新住客也能完成STAGE，在平衡上的確出現了很大的問題，如果本遊戲能在一些細緻的地方上造得更精細，最後得出來的結果便會更加妙。

評分：5分

對戰NET GIMMICK Capcom & 彩京 All Stars


TEXT: 綿羊大王

CAPCOM 再創新意，聯同彩京，以旗下遊戲角色作招徠，推出「對戰Net Gimmick」麻雀，讓你與一眾心儀角色偶像對戰，雖然遊戲簡單，但趣味盡在不言中。

如果是彩京角色，食糊時，插圖會有表情變化：

精采的Gallery Mode


◆勝利時


◆失敗時

每擊倒一名角色後，會增加該角色的專欄，每名角色各有三幅原畫，視乎角色，存在CAPCOM GALLERY(カプコンギャラリー) or 彩京GALLERY(サイキョウギャラリー)之內。

追求一擊必殺？「雀犬」幫你手！

雖說以遊戲明星作賣點，不過麻雀元素實在過份單調。所以，在對戰中，「雀犬」會幫大家手，讓大家盡快破關。

於摸牌時，玩家偶爾會得到一些點數力量，擊倒角色之後，各位可以憑點數從雀犬中購買有特殊攻效的罐頭狗糧，在適當時候，雀犬便會問你是否使用道具。

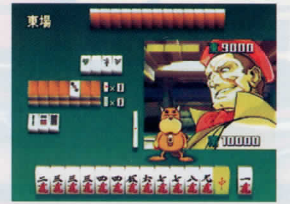
狗糧一覽

牌子	所需點數	功效
牌塗り替え	1000	換牌
ちょっとツミコミ	3000	開局時，拿取較好的牌
かなりツミコミ	5000	開局時，拿取好牌
すごいツミコミ	6000	開局時，拿取靚牌
ツミコミスペシャル	9000	開局時，拿取一流的牌
一發リーチ	8000	聽牌後，下一次摸牌時立即食糊

挑戰CAPCOaM及彩京ALL STAR角色！

既然是麻雀遊戲，玩法最簡單不過，即是源自我們日常耍樂的國術「麻雀」。當然，日本麻雀的規則與我們有少許分別，比方說，平胡必須自摸才能食糊，牌面亦不以「番」計算等等…

不過，各位應該也不會太在意遊戲錦上添花的「麻雀」元素吧？遊戲主要賣點還是遊戲當中得那些美侖美煥的遊戲原畫與設定圖。


◆插圖左上角顯示對手全三格體力，

取勝條件：
一、剝奪對手所有分數
二、食糊三次

主要模式：ALL STARS 對戰(オールスタータイセン)。
當中，可以選擇跟Capcom 或彩京人物對戰。

CAPCOM 系模式

CAPCOM 組(カプコン クミテ)

跟全31位Street Fighter Zero 3角色對戰。對戰中以該角色和遊戲場景作為畫面的小插畫，亦沿用了角色場景的背景音樂，感覺十分親切。

每擊倒一名角色後可作記錄，十分耐玩。

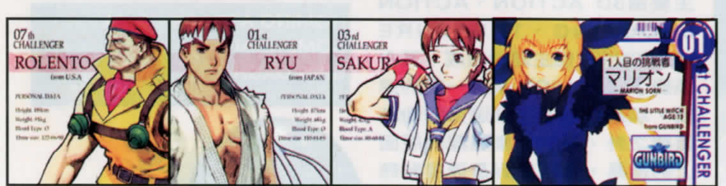
彩京系模式

彩京組(サイキョウ クミテ)

跟全部30位彩京角色對戰，角色主要以「GUNBIRD」和「戰國BLADE」為主。擊倒對手後同樣可記錄，但失敗或中途Reset後一律不能中途繼續遊戲，須重新開始。所以遊戲難度較高，如果想盡快攻破遊戲，請預備多一張記憶咭，以作備用。




◆留意對戰時的小插畫，是Zero 3的角色與場景，真懷念呢。



◆對戰前，有精美彩畫顯示詳細角色資料設定，是CAPCOM 和彩京迷的恩物。

花絮模式：網上對戰ネットタイセン モード

由於CAPCOM 遊戲習慣採用與別不同的網絡系統，遺憾地，玩家並不能享受網路對戰的樂趣。不過，當中的MAG-JONG FIGHTER(ジャンファイター)模式內自有樂趣。

模式內，玩家可以在部件店(パーツショップ)購買各式其式的衣著，再於角色設定(キャラクターエディット)中製作自己的獨有角色。

雖然，玩家並未能利用角色在網路上跟其他對手進行對戰，但內裡可設定的項目奇多，娛樂性極之豐富。



◆創作自己的角色



機種	DC
發行商 / 製造商	Capcom
遊戲類型	TAB
發售日期	發售中(6月28日)
容量	GD ROM
記憶	9 Blocks

對應周邊：Modem、震動器、Dreamcast Keyboard、VGA Box



短評： 憑CAPCOM與彩京兩個名遊戲廠商的商標，已足以叫遊戲迷購買這款遊戲。再者，在最基本的麻雀元素之上，遊戲衍生出多種玩意，令玩家極有衝動去集齊原畫，並沉迷在角色設定模式裡，創造自己的角色。遊戲既簡單又好玩，親切的遊戲角色將麻雀遊戲昇華到另一境界。

評分 8 分

SONIC ADVENTURE 2

ソニックアドベンチャー2

Dreamcast / ACT / 1～2P / 對應VISUAL MEMORY BACK UP / 對應MEMORY CARD 4╳ / 對應PURU PURU PACK / 對應MODEM / 對應VGA BOX

製造商：SEGA / 開發商：SONICTEAM/發售日期：發售中（6月23日）/ 價格：5800日圓 / 記憶：18 BLOCK（MAIN MEMORY）、52 BLOCK（CHAO FILE）、128（VISIUAL MEMORY MINI GAME）

SEGA主機上最後的《SONIC》——《SONIC ADVENTURE 2》終於推出了，遊戲的難度雖然一般，但要達到快、準、齊才是《SONIC》系列中自由選擇難度的主題，也是《SONIC》系列最引人入勝的地方。

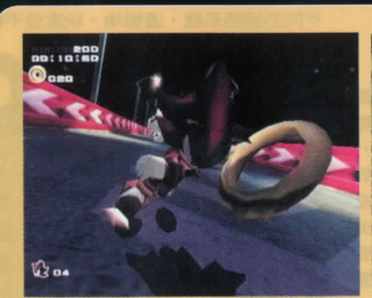


將遊戲放進電腦，更可以在GD-ROM中找到三款《SONIC ADVENTURE 2》的WALLPAPER，而且還有1280 ╳ 102和800 ╳ 600兩種尺寸可供選擇

基本操作

ANALOG方向鍵	行走 / 奔跑
A掣	跳躍
B掣・X掣	ACTION BUTTON
Y掣	轉換為ACTION WINDOW
L掣・R掣	觀察四週

3D ACTION SONIC ╳ SHADOW









滑行時，可以先用B掣減速，調節跳躍時的高度

今次《SONIC ADVENTURE 2》主要由3D ACTION、ACTION SHOOTING、TREASURE HUNTING三個主題所組成，其中承襲了《SONIC》系列一貫的傳統，以最快的速度到達目的地為目標之外，更要收集隱藏於版面上的道具，所以絕對是速度和熟練度的比拚！

專用動作

HOMING ATTACK	A・A
SOMERSAULT	B
SPIN DASH	按著B掣一會後放開



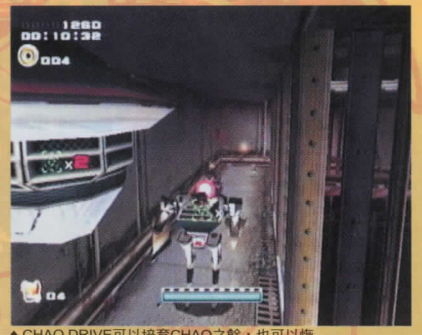




ACTION SHOOTING TAILS × Dr.EGGMAN







▲CHAO DRIVE可以培育CHAO之餘，也可以恢復機體少量的體力

由《SONIC ADVENTURE》中「E102」一段演變而成的主題，其中除要兼顧RING的數量外，也要留意機體所餘的能源。此外，在使用LOCK-ON MISSILE時，可以鎖定的敵人數目越多，可以獲得的評級和分數亦有所不同。

專用動作

VULCAN CANNON	B
PROPELLER PUNCH / PUNCH	近敵時B
LOCK-ON	按著B掣，然後用ANALOG來搜索敵人
LOCK-ON MISSILE	LOCK-ON後放開B掣

TREASURE HUNTING KNUCKLES × ROUGE



▲留意畫面右上角ACTION WINDOW的指示，使用ACTION BUTTON來作出相應的動作

以最多三個的提示（佈滿版面四周圍的電視機）和雷達的指示，來找出隱藏於版面中的MASTER EMERALD碎片。其中雷達會順序顯示出綠、黃、紅三種顏色，以紅色的位置最為接近，只要用最少的時間和提示來找出MASTER EMERALD碎片的位置，可以獲得的評級和分數亦都會相應地增加。

專用動作

滑空	A・按著A掣
爬牆	跳向牆壁，然後用ANALOG來控制攀爬的方向
PUNCH / KICK	B・B・B
鑽探	ACTION WINDOW出現挖鑿（ほる）的指示後B
游泳	A（向上游）/B（向下潛）
DRILL CLAW / DRILL DRIVE	A・B

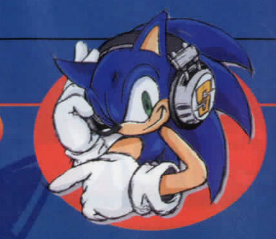
KART RACE

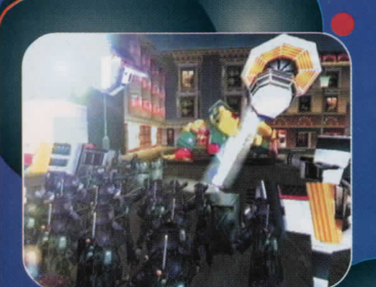
完成了HERO SIDE「Stage：09 Route 101 趕上大總統的轎車！」後出現的模式，最多能供二人同時以分割畫面的方式進行對戰，而且更可以在《SONIC ADVENTURE 2》的公式網頁下載全新的賽道。





STORY





HERO SIDE

世上跑得最快的超音速刺蝟SONIC，是個家喻戶曉的正義英雄，但有一日卻被軍方逮個正著，而且更從軍方運送的直昇機中逃走，不過更令人驚訝的，是他的面前竟然出現了一個和自己長得一模一樣的神秘刺蝟「SHADOW」，之後接二連三的神秘事件，以及久未露面的死對頭Dr.EGGMAN向外發出了征服世界的宣言，SONIC才如夢初醒，知道SHADOW和Dr.EGGMAN其實是一伙，於是決定聯同戰友TAILS和KNUCKLES，一同弄跨他們的詭計！





DARK SIDE

為得到軍方封鎖了近五十年的最高機密兵器「SHADOW」，自稱天才的邪惡科學家Dr.EGGMAN決定入侵軍方的基地。在軍方基地的最深處，他看見了沈睡中的兵器的真面目——黑色刺蝟SHADOW，一位自稱由傑拉爾德教授（PROFESSOR GERALD ROBOTNIK）創造出來的終極生命體，並邀他一同前往SPACE COLONY「ARK」，慫恿他只要成功發動破壞兵器「ECLIPSE CANNON」就可以輕易征服全世界云云，加上自動請纓但動機神秘的女蝙蝠ROUGE，三人共同策劃了征服世界的大計……



MARIA ROBOTNIK

存在於SHADOW的記憶中的神秘少女，Pr.GERALD ROBOTNIK的孫女，與Dr.EGGMAN有堂兄妹的關係。

Pr.GERALD ROBOTNIK

科學史上擁有最高智慧的天才科學家，也是Dr.EGGMAN的祖父，五十年前，因捲入了神秘的事故中，自始便下落不明。

ABOUT "CHAO"

所謂「CHAO」，是一種棲息於CHAO GARDEN（チャオガーデン）的人工生命體，並有如真實的動物般成長、生活、學習和繁殖，所以你的一舉一動，也會直接影響CHAO日後的成長。



▲只要在ACTION STAGE中，破壞稱為「CHAO CONTAINER」的藍色貨櫃箱，便可以取得通往CHAO WORLD的鎖匙「CHAO KEY」









▲完成了CHAO STADIUM（チャオスタジアム）中的CHAO RACE（チャオレース）後，除了有形形色色的獎勵之外，更可以選擇獨立進行CHAO RACE

CHAO GARDEN

在CHAO GARDEN中，一共有兩頭未孵化的CHAO蛋子，至於如何孵化？則完全由你來決定，並間接影響CHAO日後的性格。至於待CHAO孵化後，你可以將在ACTION STAGE中所得到的CHAO DRIVE、動物，以及CHAO GARDEN裏樹上的果實來餵飼CHAO，而且也可以摸一摸（なでる）CHAO的頭蓋來示意，潛移默化CHAO的性格和外型。









CHAO幼稚園
（チャオ幼稚園）

位於CHAO WORLD另一端的，是CHAO的幼稚園，也是CHAO練習和檢查身體的好地方，其中校長室（園長室）中的CHAO博士，會指點你飼養CHAO上的迷津，保健室（ほけんしつ）的CHAO會為你診斷一下你所飼養的CHAO的能力、性格和身體狀況，至於課堂（クラス）則可以提供各種練習，但課程的內容卻會隨著時間而改變。

◀你也可以使用幼稚園中的告示板（揭示板），與其他CHAO BREEDER交流一下飼養CHAO的心得

CHAO ADVENTURE 2

除了CHAO RACE之外，遊戲還有一個連動VISUAL MEMORY來進行的小遊戲《CHAO ADVENTURE 2》。只要在CHAO GARDEN中，將你飼養的CHAO帶到近崖邊的散步機（おさんぽマシーン），CHAO就可以將傳送到VISUAL MEMORY上，與其他CHAO見面。

在散步的過程中，CHAO會遇上各式各樣的人和委託，解開一個又一個的難題，但要是選擇了錯誤的答案，CHAO最後所到達的終點也會出現偏差，所以要引導CHAO踏上正確的道路，必先選擇正確的答案不可。









◀偶然遇上了欺負CHAO的人，可以用轉轉拳交戰（ぐるぐるパンチ合戰）和對方來決一高下





◀在《CHAO ADVENTURE 2》中，CHAO一樣會肚餓，但只要給CHAO點心（おやつ），CHAO就可以再次振作起來。





行動一覽

行動	說明
身份（ステータス）	CHAO的名字及現時的狀態
點心（おやつ）	給CHAO點心
摸頭蓋（なでる）	安撫CHAO的情緒
責備（しかる）	喝止CHAO
道具（アイテム）	檢查一下手上的道具和丟掉沒用的道具
SLOT MACHINE（スロットマシン）	在SLOT MACHINE中的遊戲，只要集齊哪一種點心的圖案，就可以得到哪一種點心
您好（こんにちは）／見面（お見合い）	與其他CHAO見面，繁殖下一代
所有者（もちぬし）	CHAO所有者的個人資料
朋友（おともだち）	對方的個人資料
設定（せってい）	更改CHAO的名字、資料傳送、音效







Wanna be a HERO ?

SONIC THE HEDGEHOG

STAGE 1 City Escape甩掉軍方的追捕！

從軍方運送的直昇機中逃走出來的SONIC，乘著直昇機的甲板降落了美國三藩市的大斜坡，軍方派出的機械人雖然窮追不捨，但未算難纏，所以SONIC仍然可以盡情示範那亡命式的表演。基本上但凡斜坡的地段主要也是考驗各位的記憶能力和熟練度，所以談不上竅門可言，但要是以最短的時間來通過單槓的地段，則需要留意起跳的正確時間。





(1)(2) 初段最需要注意的，是第二和第三個跳台，那是評級的一大關鍵！

(3)(4) 花叢和木箱下的水管也隱藏了動物

(5) 車底和行人路也不例外

(6)從斜坡到樓梯，要一口氣衝上高台，否則便眼睜睜讓那神秘的飛行物體逃之夭夭，然後再破壞地下的木箱，在水管中呼出另外一頭動物

(7)吊臂右邊也有各位沒有為意的動物

(8)(9) 山坡的地段可以使用左邊的跳台來增加RING的數量

(10)(11) 經過大迴環後，要由大廈的右邊俯衝而下，待彈簧彈起SONIC後再全力扭向左面，成功的話，SONIC便不偏不倚落在槓的中央

(12)(13) 然後待SONIC出現殘影的一刻才起跳

(14) 樓梯盡頭的右邊、機械人腳下的水管有最後一頭動物







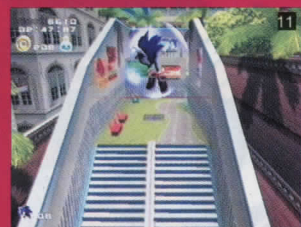




















BOSS STAGE · F-6t BIG FOOT

壓陣於City Escape最後的，是軍方的秘密武器「F-6t BIG FOOT Ground Air Combat Walkers」，外表雖然似模似樣，但實情虛有其表，其中只有在空中盤旋時的ROTARY MACHINE GUN和著陸時使用的MISSILE POD兩種攻擊。基本上，以SONIC的移動速度，要分別避開MACHINE GUN和MISSILE POD，根本沒有難度可言，問題只是如何擊中BIG FOOT的弱點——駕駛倉罷了！由於BIG FOOT盤旋時的高度，並不是SONIC可以攻擊的位置，所以要徹底擊中BIG FOOT，必需選擇在BIG FOOT著陸後，但又未及放出MISSILE POD的時間，只要成功擊中BIG FOOT一次，打消了BIG FOOT攻擊的念頭，在無敵時間消失之後，BIG FOOT再次起飛時，SONIC已可以作出第二次攻擊了，重覆以上動作，不出四次已可以叫BIG FOOT倒下來。

KNUCKLES THE ECHIDNA

STAGE 2 Wild Canyon找出三顆MASTER EMERALD尚欠的碎片！

基本上Wild Canyon的隱藏物件可謂少之又少，所以大部份的時間主要也用於找出MASTER EMERALD碎片的位置，以下則是部份提示的注解。

柱的頂部（ハシラの上）
高的地方（たかいところ）在一上一落的砝碼附近，紅色柱子的頂部（上下するオモリの近くの赤いハラシの上）
裝甲車的池子（裝甲車プール）暴風圈內（暴風圈內）
石製樓梯中間的平臺（石之おどりば）
下方吹出氣流的出口（下側の風の吹き出し口）吹出氣流的出口（カゼフキダシグチ）
吹出氣流的出口（風吹き出し口）低的地方（ひくいところ）
柱的底部的寶箱中（柱の根元の（takara）箱の中）
WILD CANYON TRACK中恐怖眼睛的頂部（“ワイルドキャノントラック”のコワイ目の上）
風的大廳（風の大（hiro）間）
四方形建築物的頂部（四角い建物の上）
石像的倉庫中（石像倉庫のなか）
貨櫃中被蓋著的石像中（コンテナでフタをされてる石像の中）
往大石像的砂道（大石像（アタマ）への砂道）
左邊的鸚哥（左かたのインコ）
谷的中間（谷間）
孤伶一個的石像左邊的頂部（ひとりぼっち石像の左かたのうえ）
打跨了裝備有機槍的戰機後便可以取得…？（GUNのメカをやっつければとれる…？）
恐怖眼睛的石像（コワイ目の石像）
螺旋形瓷磚的頂部（うずまきタイルの上）
大石像附近三個螺旋形瓷磚的下方（大（アタマ）石像の近く3つのうずまきタイルの下）
軌道的上方（せんろの上）
移動有臉的四方形石塊（四角いかおの石を動かすと…？）
兩個貨櫃的前面（ダブルコンテナ正面）
在正中央突出的峭壁上（まんなかの、突き出したがけの上）
柱的下方（柱のした）
黑暗的角落（くらいところ）
孤伶一個的石像正面的隱蔽處（ひとりぼっち石像の正面のものかげ）
六座石柱附近（6本ハラシ付近）
把輕飄飄懸浮的岩石弄壞便…？（フワフワ浮いてる岩石を滑空で壞すと…？）
懸掛於天花板（宙づり天井）
紅色石柱中間輕飄飄地打轉（赤い柱のあいだをスイスイ）
WILD CANYON TRACK（“ワイルドキャノン・トラック”）
雙子大石像的正面（（sou）子のアタマの正面）
隱涼處（ひかげ）
在牆邊一上一落的砝碼的下方（かべぎわ上下しているオモリの下）高柱的旁邊（たかいハシラのよこ）
有六座石柱的中心、較高的旁邊（6本あるハラシのうち、たかいぼうのよこ）
四磚石像的寶物（4石像の（takara））
上方吹出氣流的出口附近的寶箱中（上の風の吹き出し口の近く（takara）箱の中）紅色的門（赤い門）
砂的上方（砂の上）有四塊螺旋形瓷磚的石像上（うずまきタイルを4つ持った石像の上）
臉孔的隱蔽處（かおのカゲ）
紅色球體的上方、金色輪圈的中心（赤丸の上、金の輪の中心）
明亮的地方（あかるいところ）
上方谷中的四方形建築物的頂部（上の谷間の四角い建物の上）
鳥的箱子（トリの箱）
兩腳高臺的頂部（2つ足テラスの上）
八隻眼的正中央（8のの目のまん中）
兩位主祭所指示的地方（2人の神官が指し示す場所）
向下去的洞口附近的壁畫前（下へ降りる穴の近くヘキガの前）
隨身的行李上（手荷物の上）
孤伶一個的石像的膝蓋上（ひとりぼっち石像のヒザのうえ）
綠色與紅色條紋的柱子的中間（ミドリとアカの しましまハシラの間）
四根羽毛的鳥兒的前面（4つ羽根の下のトリの前）
有兩個道具箱的峭壁（アイテムボックスが二つあるガケ）
大壁畫的下方（大ヘキガの下）
風的附近（風の近く）
四磚石像（石像4人眾）
兩棵樹並列的貨櫃（二つ並んだ木のコンテナ）
柱的底部（ハシラの下）
在一上一落的砝碼附近，傾斜的柱子的底部（上下するオモリの近くのナナメハラシの下）
雙掌的上面（10本指の上）
坐著的石像的腳上（座っている石像の足の上）
谷中最深處的石像的頭上（谷の奥の石像の頭上）
下層牆邊的通道，兩座柱子的中央（下の階のカべぎわ通路の2本のハシラの間）
螺旋形金字塔的山腳下（うずまきピラミッドのフモト）
明亮的谷中（あかるい谷間）
有很多四方形建築物的谷底的螺旋形瓷磚（四角い建物がたくさんある谷間うずまきタイルのそば）
移動大石後的寶箱（押すと動く大きな岩のうしろの（takara）箱）
螺旋形（うずまき）
耳環（イヤリング）
有臉的大石塊的旁邊（大きなかおの石像のわき）
由螺旋形瓷磚所拼成的大箭咀下（大きなうずまき矢印の下）

MILES "TAILS" PROWER with CYCLONE

BOSS STAGE · Dr.EGGMAN

前往Prison Lane營救於軍方監獄中SONIC的TAILS，竟然在途中遇上了由軍方基地Iron Gate逃走出來的Dr. EGGMAN，並為救出於Dr.EGGMAN手上的AMY，與Dr.EGGMAN大打出手。雖然Dr.EGGMAN與TAILS同樣有VULCAN CANNON、PUNCH和LOCK-ON MISSILE三種攻擊，但其實要擊中Dr.EGGMAN也倒不算太難，只要用繞圈的方法來行近Dr.EGGMAN，待進入可以使用PROPELLER PUNCH的範圍，才向Dr.EGGMAN發動攻擊。



STAGE 2 Prison Lane 目的地是監獄的最深處！

又是談不上難度可言的一關，除了隱藏物件的位置有跡可尋之外，獄中的警備型機械人更加是任人魚肉，所以只要小心用跳的位置，要取得最高的評價絕對不是空想。



▼開始時，擊倒於監牢天花板的敵機，可以救出被困的動物



▼昇降機前後往往也隱藏了特別的路線



▶雖然未裝備LEVEL UP ITEM「BOOSTER」（ブースター），但TAILS仍然可以使用VULCAN CANNON來取得所需的道具（CHAO KEY例外）





▲經過POINT MAKER，破壞於牆角的氣筒，可以救出另一頭被困的動物



▲連發電機也隱藏了動物



短評：比起那所謂Dreamcast上的超大作，SEGA主機上最後的《SONIC》——《SONIC ADVENTURE 2》實在好上了不知多少倍，單是SONIC那種亡命表演，已証明遊戲不再流於速度上的演出，連你也可以置身其中。至於故事鋪排也比上集來得高明，完全沒有了十句八句鐘才進入遊戲的高潮，而且內容的密集程度更加是近年罕見，不過唯一美中不足的，還是受了不了視點上的限制，雖然說到底那是用來掩飾隱藏路線的手法，但要跳向看不到的地方，又實在有點兒那過。

評分: 8

GUNDAM BATTLE ONLINE

喜愛高達的人絕對要留意！

以戰略為主的遊戲，在網上對戰可說是它其中一個賣點，而戰略性在遊戲中更佔著一個很重要的地位。

文：亮

GAME PLAYERS GAME·DATA

發售商	BANDAI
售價	6800 日圓
容量	GD-ROM
記憶	47BLOCK
發售日	發售中

DC/SLG/1P~4P / 對應 VGA / 對應 NETWORK / 對應 KEYBOARD

序言

宇宙世紀0079。「自護公國」在離地球最遠的宇宙都市・SIDE3上宣佈獨立。並向地球聯邦政府宣戰，只是短短的一個星期，就有約半數的人口在戰爭中死去，其後戰事更演變成人類史上最慘烈的戰爭—「一年戰爭」。

由於雙方的體力有著一段差距，在首週的戰事中，自護取得壓倒性的勝利。而自護在戰爭中更引入新的作戰兵器・MS，由於MS 的出現，令聯邦發現自己的戰力不足以將自護公國的陰謀粉碎，故此聯邦便積極開發MS，而「V作戰」計畫便因此而出現。幸好的是，聯邦的量產型MS終於開發成功，令到兩軍的實力開始接近，而你（玩者）便是「自護公國」或「地球聯邦軍」的指揮官，目的是要培育一支最強的艦隊，並在「一年戰爭」中取得最後的勝利……





操作方法

MAP MODE

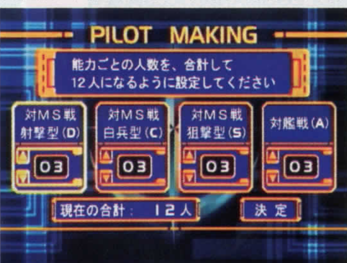
ANALOG	作出上下方向的放大、縮少
方向鍵	控制游標的方向
L/R	部隊的選擇
A	決定指令
B	取消
X	進入下個 TURN
Y	加快游標移動的速度

BATTLE MODE

ANALOG	改變視點
方向鍵	改變控制的目標
L	將目標控制轉為右面
R	將目標控制轉為左面
A	決定
B	取消
X	沒有任何用處
Y	令雷達放大

設定自己的隊伍

進入「STANDSLONE」的「NEW GAME」後，玩者首先要為自己的隊伍改名，接著便可設定駕駛員的類型，分別有射擊型、白兵型、狙擊型和對艦戰4種。他們各有所長，就如其名字一樣，射擊型的射擊能力了得，是個能力最為標準的類型；白兵型對近身戰有利，但援護方面則較弱；狙擊型對援護艦隻方面就非常出色；最後的對艦戰當然是善於與艦隻戰鬥的類型。玩者可因應自己的喜好來作出調配，只要合計起來的人數為12人便可。





畫面解說

(1)【艦隊名】：顯示艦隻的名稱
(2)【HP】：艦隻的HITPOINT（亦可說成艦隻的耐久力）
(3)【MT】：艦隻所剩餘的燃料
(4)【MINOVSKY】：表示現時的米諾夫斯基粒子的狀態，當GAUGE 儲滿後便可使用。
(5)【TURN 表示】：顯示現時的TURN 數
(6)【雷達】：可從中得知全體的情形



MAP MODE



在地圖上，玩者可看到不同顏色所劃分出來的範圍（六角形），而這些範圍我們便稱為「制宙權AREA」。而透過不同的顏色，便可知道該範圍是否屬於己方所擁有。

藍色：我方的範圍
紅色：敵方的範圍
粉紅色：這個範圍並非己方和敵方擁有

另外，在圖版的方格上經常會出現不少的殞石群，若那些殞石群是較少的話，要移動過去時便需要加1個TURN。可是，若該殞石群太大便不能通過。

類型相剋



跟著玩者便可以【顏の選擇】來改變那12個人的面貌，更可在這裏改變人物的名字和隊名，完成後便可進入遊戲。

遊戲主要可分為MAP MODE 和BATTLE MODE 兩種，筆者會分開作出講解。

玩者主要的部隊

機動艦隊



載有MS的戰艦，亦是唯一隊能進入BATTLE MODE的部隊。

COMMAND

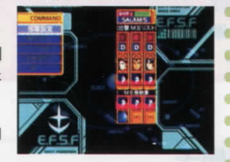
【移動指定】
首先按A選擇下一個到要到達的位置，接著按X進入一個TURN便可。

【停止】
若要移動到較遠的位置，1TURN的時間是不足夠的（因為每TURN只可移動一格），若在移動的途中，玩者要改變移動的位置便可按這個指令來停止艦隊。

【燃料補給】
只要補給艦隊在鄰接的方格時便可使用。可令機動艦隊作出全回復（包括所搭載的MS）。但要小心，因為在補給的時候，雙方都不可使用任何的指令。這時若被敵人發現的話便會十分危險。

【散布】
散布出米諾夫斯基粒子，這時敵我雙方的索敵的能力會大幅下降。而濃度可透方格的3種顏色來知道。Lv1為紅色；Lv2為橙色；Lv3為色。

【部隊編成】



進入後會有4個選項，分別是「部隊設定」、「陣形設定」、「MS色換え」和「部隊章設定」。

由於「部隊設定」較特別，故此筆者就為大家講解一下，先講駕駛員方面，只要按X（詳細）便可觀看他們的資料，更可改變SKILL。而按Y（待機）後，更可選定駕駛員的人選。將游標移到MS身上，並按X（詳細），就可改變該MS的武器裝備。而在武器的DATA中的射程一項，更會因SKILL的發動而有一些微妙的變化。

	射程SKILL發動時	狙擊SKILL發動時
射程1	命中率UP	命中率DOWN
射程2	無變化	無變化
射程3	命中率DOWN	命中率UP

偵察艦隊



主要的用途是索敵，但是可透過換裝來攻擊敵人。

【移動指定】
與機動艦隊的一樣。

【停止】
與機動艦隊的一樣。

【換裝】



偵察艦隊獨有的指令，當補給艦隊在鄰接的方格時便可使用，而換裝的選擇有「機雷設置型」「MISSILE攻擊型」「強行偵察型」「索敵型」（即原本的裝備）和「防禦型」，而換裝的條件是要負出一定燃料。

【機雷設置】
選了機雷設置型才會出現的指令。

【再裝填】
某些裝備（如機雷設置型）當攻擊過後是需要補充才可再度攻擊，這時只要補給艦隊在鄰接的方格便可再補充。

補給艦隊

為其他艦隊補充燃料，雖然不像偵察艦隊可以換裝，但可散發米諾夫斯基粒子。

【移動指定】
與機動艦隊的一樣。

【停止】
與機動艦隊的一樣。

【散布】
與機動艦隊的一樣。

輸送艦隊

【物資移送】
主要是將物資傳送到其他艦上。

若在沒有己方部隊的方格上按A鍵，便會出現一個MENU（メニュー）。

MS用ICON一覽

- 移動中：向目標移動中
- 待機中：等待玩者的指示
- 氣絕：被敵人擊退，並進入暈眩狀態，在短暫段時間內不能輸入命令
- 大破：被敵人擊倒，不能輸入命令
- 與MS戰鬥中：與敵方的MS進行戰鬥中
- 與敵戰艦戰鬥中：與敵方的戰艦進行戰鬥中
- 射擊：「SKILL」的射擊使用中
- 狙擊：「SKILL」的狙擊使用中
- 白兵：「SKILL」的白兵使用中
- 離脫：「SKILL」的離脫使用中
- 交代：「SKILL」的交代使用中
- 近距離援護：代表正在使用近援護，而上方的數字是代表為誰作出增援
- 遠距離援護：代表正在使用遠援護，而上方的數字是代表為誰作出增援

戰艦用ICON一覽

- 通常：在【命令】的選項中設定為通常
- 攻擊：在【命令】的選項中設定為攻擊
- 防禦：在【命令】的選項中設定為防禦
- 與MS戰鬥中：戰艦與與敵方的MS進行戰鬥中

BATTLE MODE

基本畫面解說



(1)雷達
紅色的線：表示使用了【目標】這個ICON
綠色的線：表示使用了【移動】這個ICON
黃色的線：表示使用了【援護】這個ICON

(2)ICON的表示

MS的COMMAND

【移動】
在通常狀態時才可使用的指令，利用方向鍵決定移動的位置後再按A鍵便可。

【目標】
在通常狀態時才可使用的指令，只要按左右鍵便可方便地鎖定目標，並作出攻擊。

【援護】
在通常狀態時才可使用的指令，分為近距離和遠距離兩種。

【待機】
在通常和援護狀態時才可使用的指令，用途相信大家都知道吧！

【脫離】
在戰鬥進行時可使用的指令，命令機體立即逃離戰線，成功後可令敵人暈眩。

【交代】
在戰鬥進行時可使用的指令，若援護機體的位置和己方非常接近時便會互相交替位置，這便可令HP不多的機體得到逃走機會。

【情報】
觀看己方的資料（包括駕駛員和MS）。

戰艦的COMMAND

【命令】
有3種，分別是：
通常：各MS的移動速度增加
攻擊：各駕駛員的精神力回復速度增加
防禦：戰艦的防禦增加

【攻擊】
可選擇使用對空砲或主砲應付敵人。

【情報】
和MS的一樣。

UNIT（ユニット）

在這裏可直接找出玩者操縱的所有艦隊。

狀況

可看回過版條件。

中斷

完結遊戲，在這裏可作出SAVE。

MAP（マップ）

在內裏可得到各種關於地形的情報。



戰勝後的評價

當完成1個STAGE後，每個駕駛員會從剛才的戰鬥中取得經驗值，而累積到一定的數目後LEVEL更會提升。另外，電腦亦會因應你剛才的表示而給你一個評價，而評價一共有4種，分別是S、A、B和C。若能取得A或S，更有機會取得能力較高的MS。



GAME PLAYERS

短評：雖然這類型的遊戲屢見不鮮，以一年戰爭為背景亦沒有甚麼驚喜可言，而畫面的變化亦未多，若長時間進行遊戲的話，更會感到很悶呢。但遊戲在整體上都有不俗的表現，各種設定亦算細緻。加上現時GUNDAM的熱潮還未冷淡下來，故此作筆者強烈推介。

評分：8分

歡迎來到 PIA CARROT 2.5

一個頗為出名的「追女」遊戲，由於擁有一定知名度的關係，故此筆者在此不會作任何無謂的介紹。雖然今次名為「2.5」，但其實內裏只是將「2」和「2.2」版收錄在一起。由於版位有限，筆者今次將會將遊戲中一些最有用的資料刊登出來。

TEXT：亮

GAME PLAYERS GAME DATA

發售商	NEC INTERCHANNEL
售價	7200 日圓
容量	GD-ROMX2
記憶	25BLOCK
發售日	發售中
機種	DC

SLG/1P

專為喜愛PIA CARROT 的人而設

老實說，今次所收錄的「2」和「2.2」版本同樣都是已經推出作品，亦沒有太大的改變（沒有加入新的角色、沒有新EVENT與及故事改動）。當然，大家最為喜愛的「不良」畫面自然會被刪除啦！所以，對於一般的玩家而言，其吸引力是可想而知的。不過，此作對於一直支持這個遊戲系列的朋友仍然會有一定的收藏價值，因為在「2.5」中的兩個作品都經過全語音製作，而且侍應的制服亦會由兩種增加至三種。

歡迎來到PIA CARROT 2

BACKGROUND

玩者（即主角）前田耕作，在炎炎夏日的暑假中，來到了一間名為PIA CARROT 的咖啡餐廳中當起兼職來。在PIA CARROT 裏，他結識了多位可愛的女孩子，但要成功和她們交往，除了要透過各種EVENT 之外，前田本身的各項能力值亦是非常重要的。至於在短短一個月內他是否能夠成功與自己喜歡的對象展開交往，這便要看看你的表現了……



日野森亞莎（日野森あずさ）

取得條件

容姿	優しさ	根性	學力	体力	不評
7以上	7以上	5以上	5以上	5以上	2以下

8月5日的key event。



日野森美奈

取得條件

容姿	優しさ	根性	學力	体力	不評
1以上	8以上	1以上	5以上	/	2以下



雙葉涼子

取得條件

容姿	優しさ	根性	學力	体力	不評
5以上	6以上	4以上	4以上	/	1以下

7月27日的key event。



皆瀨葵

取得條件

容姿	優しさ	根性	學力	体力	不評
7以上	7以上	5以上	5以上	/	2以下

8月13~15的key event。



榎本早沙（榎本つかさ）

取得條件

容姿	優しさ	根性	學力	体力	不評
8以上	6以上	/	3以上	/	2以下

8月7日的key event。



緣早苗

取得條件

容姿	優しさ	根性	學力	体力	不評
/	/	6以上	/	7以上	4以下



篠原美樹子

取得條件

容姿	優しさ	根性	學力	体力	不評
3以上	5以上	7以上	5以上	3以上	4以下



山名春惠

取得條件

容姿	優しさ	根性	學力	体力	不評
3以上	9以上	/	/	/	4以下



神樂坂潤

取得條件

容姿	優しさ	根性	學力	体力	不評
/	/	/	/	/	4以下



木之下留美（木ノ下留美）

取得條件

容姿	優しさ	根性	學力	体力	不評
7以上	7以上	7以上	7以上	6以上	2以下

［容姿＝外表；優しさ＝溫柔度；根性＝毅力；体力＝體力；不評＝壞評語；体調＝身體狀況］



能力值上升一覽

	REST	STUDY	JOGGING	CALL	MOVE	雜誌	WAITER（ウェイター）	CASHIER（キャッシャー）	料理（仕進み）	預備（皿洗い）	洗碗	掃除	倉庫整理
容姿					7	8	5						
優しさ											3		
根性		2					5	3	8	3	10		
學力	10					3							
体力		10					3		2	4			
体調	30	-1	-1	-3	-3		-5	-5	-2	3	-5	-5	-5

歡迎來到PIA CARROT 2.2

BACKGROUND

時間是前一集故事完結後的4個月。暑假過後，耕作辭去了在PIA CARROT 的兼職工作。可是高中畢業令他開始對自己的前途感到迷茫，為了找出自己未來的去向，耕作決定在寒假期間再一次回到位於中杉街的PIA CARROT，今次他更會遇到與他就讀於同一所學校的3位少女……

日野森亞莎（日野森あずさ）

取得條件

容姿	優しさ	根性	學力	体力	不評
7以上	7以上	5以上	5以上	5以上	2以下

雙葉涼子

取得條件

容姿	優しさ	根性	學力	体力	不評
5以上	7以上	4以上	4以上	/	1以下

榎本早沙（榎本つかさ）

取得條件

容姿	優しさ	根性	學力	体力	不評
9以上	7以上	/	/	/	1以下

緣早苗＆神樂坂潤

取得條件

容姿	優しさ	根性	學力	体力	不評
/	/	5以上	/	7以上	4以下

2.2 的新增人物全攻略





愛澤有美（ともみ）

取得條件

容姿	優しさ	根性	學力	体力	不評
6以上	8以上	/	5以上	5以上	2以下

12月21日（木）
●「日野森がいるから、余計頑張らなくっちゃね」

12月22日（金）
●「ええ、物覺えはいいなんで」
行程選擇
倉庫整理X3
對話選擇－日野森亞莎
「もちろん」
REST
●「山口縣にある市ですね！？」

12月23日（土）
MOVE－公園
●「まぁ、オレで良よければ」
TALK－有美

12月24日（日）
CALL－有美
●「ともみちゃんなら間違　えられるかもね」
●「ともみちゃんのところへ」
TALK－有美

12月25日（月）
STUDY
●「ともみちゃん」
行程選擇
掃除
調理
ウェイター
キャッシャー
ウェイター

12月26日（火）
REST
●「分かったよ、ゆっくりしていって」

12月27日（水）
MOVE－Pia
●「とっても樂しかったよ」
TALK－有美

12月28日（木）
STUDY
TALK－有美

12月29日（金）
JOGGING
TALK－有美

12月30日（土）
MOVE－住宅街
TALK－有美（不在）

12月31日（日）
STUDY
●「わかりました、やります」
行程選擇
ウェイター X5

1月1日（月）
●「いつも笑顔を忘れずに」

1月2日（火）
MOVE－公園
JOGGING

1月3日（水）
CALL－有美
●「分かった、ちょっと行ってくる」
TALK－有美

1月4日（木）
CALL－有美
TALK－有美

1月5日（金）
CALL－有美

1月6日（土）
STUDY

1月7日（日）
CALL－有美（ENDING）



神塚由紀（神塚ユキ）

取得條件

容姿	優しさ	根性	學力	体力	不評
7以上	7以上	5以上	6以上	5以上	1以下

12月21日（木）
●「日野森がいるから、余計頑張らなくっちゃね」

12月22日（金）
●「ええ、物覺えはいいなんで」
行程選擇
倉庫整理X3
對話選擇－日野森亞莎
「もちろん」
REST
●「山口縣にある市ですね！？」

12月23日（土）
JOGGING
●「まぁ、オレで良よければ」
TALK－由紀

12月24日（日）
CALL－由紀
●「ともみちゃんなら間違　えられるかもね」
●「ユキちゃんのところへ」
●「なんとか說得しないと」
CALL－由紀

12月25日（月）
MOVE－住宅街
●「ユキちゃん」
行程選擇
調理
キャッシャー X2
掃除
ウェイター

12月26日（火）
REST
●「分かったよ、ゆっくりしていって」

12月27日（水）
CALL－由紀
CALL－由紀

12月28日（木）
MOVE－住宅街
TALK－由紀（不在）

12月29日（金）
CALL－由紀
TALK－由紀

12月30日（土）
STUDY
TALK－由紀

12月31日（日）
MOVE－Pia
●「わかりもした、やります」
行程選擇
キャッシャー X5

1月1日（月）
●「いつも笑顔を忘れずに」
●「何がなんちゃってだっ」

1月2日（火）
CALL－由紀
STUDY

1月3日（水）
JOGGING
●「分かった、ちょっと行ってくる」
TALK－日野森亞莎

1月4日（木）
MOVE－亞莎的房間（あずちの部屋）
TALK－亞莎

1月5日（金）
REST
TALK－亞莎
●「……この寮には、オバケが出るんだよ！」
●「ああ、いいよ」

1月6日（土）
JOGGING

1月7日（日）
CALL－由紀（ENDING）



志摩紀子

取得條件

容姿	優しさ	根性	學力	体力	不評
/	8以上	5以上	5以上	5以上	3以下

12月21日（木）
●「日野森がいるから、余計頑張らなくっちゃね」

12月22日（金）
●「ええ、物覺えはいいなんで」
行程選擇
倉庫整理X3
對話選擇－日野森亞莎
「もちろん」
REST
●「山口縣にある市ですね！？」

12月23日（土）
MOVE－住宅街
●「まぁ、オレで良よければ」
TALK－紀子

12月24日（日）
CALL－紀子
●「ともみちゃんなら間違　えられるかもね」
●「紀子ちゃんのところへ」
TALK－紀子

12月25日（月）
CALL－由紀
●「紀子ちゃん」
行程選擇
キャッシャー
掃除X2
調理X2

12月26日（火）
JOGGING
●「分かったよ、ゆっくりしていって」

12月27日（水）
CALL－紀子
●「オレでよかったらいいよ」
TALK－紀子（不在）

12月28日（木）
JOGGING
TALK－紀子

12月29日（金）
CALL－紀子
TALK－紀子

12月30日（土）
CALL－紀子
TALK－紀子（不在）

12月31日（日）
CALL－紀子
●「わかりました、やります」
行程選擇
調理
ウェイター X4

1月1日（月）
●「いつも笑顔を忘れずに」
●「戀愛關係でしょ」

1月2日（火）
CALL－紀子
STUDY

1月3日（水）
STUDY
●「分かった、ちょっと行ってくる」
TALK－日野森亞莎

1月4日（木）
MOVE－亞莎的房間（あずちの部屋）
TALK－亞莎

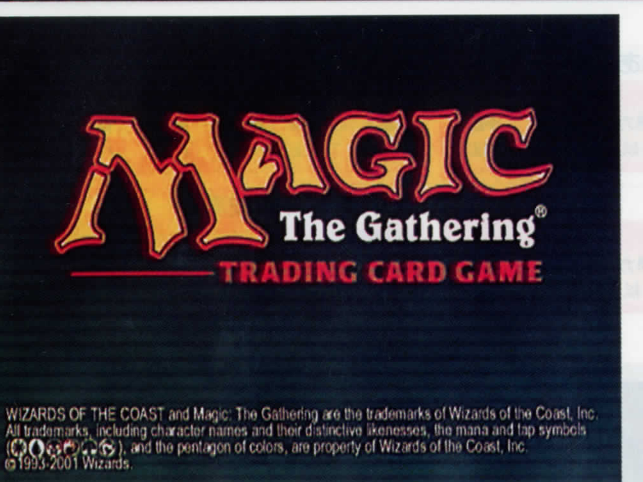
1月5日（金）
MOVE－住宅街
TALK－亞莎

1月6日（土）
STUDY

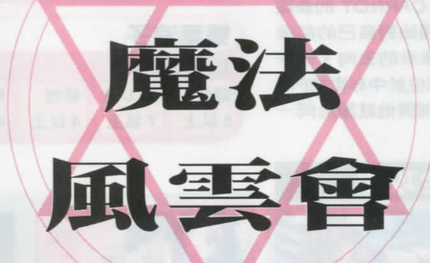
1月7日（日）
CALL－紀子（ENDING）

老實說，筆者對這類型的「追女」遊戲真是提不起任何興趣，而今次的PIA CARROT 2.5 更給筆者一種悶的感覺，一來女孩子的外貌並不漂亮，二來遊戲只是移植舊有的版本，若然你曾玩過舊有版本的話，筆者建議你還是不買為妙……

評分：5分



Magic The Gathering



GAME PLAYERS GAME DATA	
生產商	SEGA
價格	5800 日圓
容量	GD-ROM
記憶	1 BLOCK
發售日	發售中

DC/ETC/對應 VGA BOX

文：小寶寶

歡迎來到繽紛的魔法世界

本遊戲是以經典的卡牌遊戲Magic The Gathering作為遊戲的主幹。在遊戲中，玩者需扮演青年戰士「泰拿」，收復被邪惡侵略者霸佔了的魔法世界。在這世界中，還有一處尚未被侵佔的地方 - Magic Heart，泰拿便在這裡開始他的冒險旅程。

魔法世界的地圖



從這地圖中可見到魔法世界是分為五份的，分別是白色的Tornell、藍色的Camat Island、黑色的Murg、紅色的Veluk和綠色的Lydar Forest。而每一處均有一位Task Mage守衛著，而Task Mage的手下又有兩位Apprentice，泰拿可以勝得過他們，重整魔法世界嗎？

對戰的畫面



a 對手的生命
b 對手的牌庫數
c 對手的手牌數
d 對手的墳場
e 對戰場
f 自己的墳場
g 自己的手牌數
h 自己的牌庫數
i 自己的生命

遊戲的流程

製作牌組 → 對戰 → 獲得新卡

本遊戲中不可缺少的當然是卡牌啦，所以玩家先要組成至少一副牌組來遊戲(下文會有一些指引給新手)。當遊戲結束時，玩家可能會獲得一些新的卡牌，於是玩家便可憑著新的卡牌加到現在的牌組中，使自己現有的牌組變得更強；又或者將新的卡片組成另一副牌組，在面對不同的對手時便可使用不同的牌組，增加遊戲的策略性。

對戰的方法

遊戲的方法很簡單，兩位對戰的魔法師(即是玩家)各有二十點生命，生命到達零的時候，或者牌庫的沒有卡片可以再抽時都算輸掉。而一般來說，各玩家都會以召喚不同的生物來戰鬥，藉著生物來減少對方的生命，獲取勝利。但也有一些牌組會以其他的方法，例如將對手的牌庫清除而使對手因沒有牌可抽而輸掉的也有，但是這些都是一些少罕見的例子。

對戰中分為以下階段

開始階段：開始階段中首先將所有卡重置，計算完維持階段可能要做的事後便可以抽牌。而第一回合中先攻的玩家是沒有這階段的。

魔法階段：魔法階段中玩家放置一塊地（每回合只能放一張)、可隨意施放不同的魔法或召喚生物。

戰鬥階段：戰鬥階段中玩者可使喚生物來戰鬥，而剛召喚出來的生物因召喚失調的緣故，是不能立即作出攻擊的。

魔法階段：魔法階段中玩家放置一塊地（每回合只能放一張)、可隨意施放不同的魔法或召喚生物。

完結階段：完結階段時如果玩家手上有多於七張卡的話便要棄牌，直至七張為止。

絕密透露：隱藏卡

在本遊戲中使用的Magic卡是來自古典第六版的，一般來說，對於新手或專家都能輕易上手。但為了增強遊戲性，本遊戲中增設了十張DC特別卡，以及九張經典的復刻卡。它們全都是非常強力的卡，尤其那九張復刻卡更是公認的強卡。現在就為大家介紹一下其中的幾張吧。

DC 特別卡：


雅典之天使


卡瑪羅之斥侯


哈巴都之力


威魯根龍


利達魯的德魯依

復刻卡：


Nevinyrral's Disk


Bad Moon


Swords to Plowshares


Thawing Glaciers


Tradewind Rider

初期遊戲指引



◆ 利用魔法石，便可以和曾贏過的對手再對戰



◆ 打倒對手，得到新卡了！



◆ 支付魔法力的畫面



◆ 全卡片一覽，你有信心可以將它們全部集齊嗎？

在遊戲開始時，玩家可以隨自己的喜好來選擇一種顏色來當自己牌組的主色。當選好了以後便可以開始遊戲。但初期供給的牌組配搭真是差得令人想放棄遊戲。但不用灰心，因為遊戲開始的牌組是隨機選出來的。所以如果覺得真是非常差勁的話便以RESET再來吧。

好了，當覺得牌組配搭可以的時候，便可以先和長老對戰，練習練習。輸了不打緊，最重要的是要贏得新的卡來補充牌組。在遊戲開始時，地和其他牌的比例是1：1，其實是過多的。當獲得新卡時，緊記加入新的卡片，剔除多餘的地牌，其實地牌的數量是整副牌組的五分之二至三分之一便可以了。但是緊記牌組是不能少於四十張卡的。

還有一點，記得在任何戰役的開始時，如果手上沒有兩張地牌的話就要洗牌再從新抽過(Take Mulligan)，雖然會少抽一張，但總比沒地出不到牌好。還有，即使知道將要輸掉也不要中途放棄(投了)，因為即使輸了也會得到一些卡，而放棄後是不會得到任何新卡的。最後，最好先和自己同色的對手對戰，這樣便可以更快的組色一副像樣的單色牌組。



短評：對於一個Magic的新手來說，這遊戲可以帶給他一個很好的機會去清晰地學習玩Magic，因為在這遊戲中很清楚地將每一個步驟都分開來，而遊戲中也忠實地表現出「堆疊」的概念，使得玩者可以在正確的規則下學習遊戲。對於一個Magic的專業玩家來說，這遊戲如果能夠加入更多的對手、不同系列的卡和不同牌組例子的話便更加好了。

評分：8分

GAME PLAYERS GAME·DATA

機種	Dreamcast
發行商/製造商	NAXAT
遊戲類型	AVG
發售日期	6月21日(發售中)
售價	6800 日圓
容量	GD ROM
記憶	35 Blocks

1P/對應 VGA

TEXT:AINHO

假如有一位國家的公主突然來到你家中居住，究竟你的心情會是如何呢？《Miss Moonlight》裡的主角Kouki，在命運的安排下，沒想到竟有一位來自中東的公主暫住他的家裡，以致主角的生活自從這次而轉變。到底主角會如何好好珍惜這段日子，而到最後兩人又能否輕易地就分開呢？要知道這一切的故事進展，便萬物錯過以戀愛 AVG 為題材的《Miss Moonlight》了。



在月光之下出現的少女





輕輕的到來，不要輕輕的離開

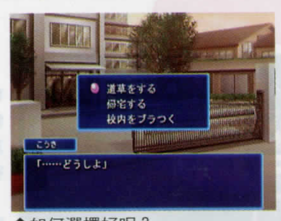

◆內亂造成不少人的傷亡……


◆Sandia 的雙手抱著一個月光……

有一天，過著平凡學校生活的主角，突然已有一年時間音訊全無的父親連絡他，並叫他十分鐘後到機場迎接新客人。來到後發現父親的身後有一名少女，原來她的來歷殊不簡單，是中東某國的公主，名叫Sandia。由於該國正陷入內戰，各項諸國的外交被凍結，有關王族的人也被反政府組織捉拿監禁，所以身為國際外交館的父親，將她帶到日本避戰，暫時居住在主角的家中。就是這樣，主角便要與Sandia開始同居的生活，讓她學習在日本生活和結識主角的朋友、同學……

一段使人羨慕的美好生活

在遊戲中，主角將會週旋於五位女主副角之中，包括女主角中東的公主－Sandia、與主角青梅竹馬－Kyoko、某大公司的千金－Saya、學業成績優秀－Akane，以及擁有成熟女性的一面－Natsuki。主角與Sandia在其他人面前，當然要保守Sandia的身份，而主角在這段日子裡將會讓Sandia結識到他身邊的朋友和同學，盡量讓她帶給熱鬧和關心。另外，主角更會知道Sandia的事，以致更為了解她。隨著遊戲中選項的出現，而使故事產生變化、EVENT的發生，或影響女角與主角之間的感情。



◆如何選擇好呢？



◆拒絕的話會影響好感度啊！


◆為何Kyoko 會面紅呢？

鑑賞模式

許多玩家都異口同聲認為戀愛遊戲的價值魅力所在，就是遊戲中出現女角的CG畫，其次是故事情節。所以，有關開發人員都會在遊戲裡設立一個可觀看遊戲中的 EVENT CG畫的鑑賞模式，而本作亦不例如之餘，還加入MUSIC MODE和一個隱藏特別模式。在CG MODE中，玩者可觀看遊戲的五位女角各自的EVENT CG畫，數量多達100幅，全部CG均採用高解像度、鮮艷的顏色顯示，保證每幅也會使玩者目不轉睛（笑）。



◆多幅 CG 畫隨時供你重溫



◆隱藏特別模式

Sandia 流程攻略

- 第1日－放學後選「まっすぐ回宅する」
- 第1日－選擇「シャワーですます」「許してあげる」
- 第1日－選「聲をかける」
- 第2日－放學後回家時選「回宅する」
- 第2日－睡覺前選「サンディと話す」
- 第2日－與Sandia會話時選「友達に～」
- 第4日－放學後回家時選「回宅する」
- 第5日－回校時選「朝食を取る」
- 第5日－放學後回家時選「そのまま回宅する」
- 第5日－料理EVENT發生時選「そのまま～」
- 第6日－起床後選「サンディを起こす」
- 第6日－放學後回家時選「そのまま回宅する」
- 第6日－回家後選「シャワーですます」
- 第6日－家中二樓時選「聲をかける」
- 第7日－起床時選「サンディとデート」
- 第7日－與Sandia約會時選「買ってやる」
- 第7日－餐廳中選「注文してい い」
- 第7日－夜晚談話時選「ショックだった」
- 第8日－與Sandia談話時選「優しく～」
- 第8日－與母親談話時選「かまわず追う」

GAME PLAYERS

短評: 在近期多款同類型的作品推出底下，本作的質素也算不錯，並非純以校園的戀愛故事為主題，這一點確實來得有新鮮感，而遊戲中的五名女角的樣貌稱得上美豔動人，身材也不錯，特別是遊戲當中的多幅EVENT CG畫，美麗至極，單看這些已值回票價。唯獨較為可惜是遊戲系統並沒有突破性的變化，以及遊戲時間短。

評分：7分

TEXT：RORO 鳥

SUPER RUNABOUT 三藩市版



不同的駕駛刺激快感！

現在又有一款另類的新賽車推出了哦！它就是CLIMAX開發的《SUPER RUNABOUT 三藩市版》了！此遊戲一樣是將法律掃蕩得不見蹤影，玩者又可以享受橫衝直撞的駕駛快感，喜歡駕駛什麼車就用什麼車，遊戲畫面亦很逼真細緻！

GAME PLAYERS GAME・DATA

發售商	CLIMAX
售價	3800 日圓
容量	GD-COM
記憶	12BLOCK
發售日	6 月 21 日

DC/RAC/對應 VGA BOX/震掣/VISUAL MEMORIES/RACING CONTROLLER

特別留意

會有車欄住你？？

如果玩者是選用家庭組的，阻住你的是警車！警車會駛過來和你對撞，即使你已經閃避了警車，警車還是會跟住你的方向衝過來，直至你控制的車停下來。

◆小心！

玩者不要認為選用警察組就會沒事，其實一樣會出事的呢！雖然那些車子一定會撞向玩者用的車，不過，只要避得巧妙的話一樣避得過的！

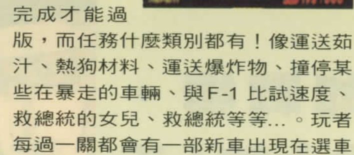
《SUPER RUNABOUT》主要有兩個團體（警察組和家庭組）給予玩者選擇。內裡的遊戲也不相同，不過都有一些共通點的。例如：家庭組運送熱狗給市政大樓內的餐廳，而警察組則會有運送茄汁到市政大樓等等...不過有趣的是，玩者就算不能在時間內完成也不會輸，只是過不了關而已！遊戲中，玩者的車在避無可避的情況下撞壞了車、建築物或其他公共設施，右下角都會有一個計算破壞了幾多的總銀碼，老實說過關是會給予金錢為獎金，但比起自己撞壞的...能還清嗎？



◆運送茄汁...

遊戲內容

每一關都有一個任務，兩組都有共六關的遊戲。玩者要在時間內完成才能過版，而任務什麼類別都有！像運送茄汁、熱狗材料、運送爆炸物、撞停某些在暴走的車輛、與F-1 比試速度、救總統的女兒、救總統等等...。玩者每過一關都會有一部新車出現在選車欄，選哪一架？那就要看看下一關是做什麼了。玩者只要選擇適合的車輛行駛即可。切記，不同的車會有不同的性能，要選用哪輛車由玩者自己決定。



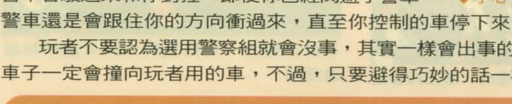
◆要選擇什麼車用呢？

畫面細緻

遊戲的畫面質素好不在話下，連細緻度也做得很逼真！兩架車同時以高速度互撞，玩者的車要是不能忍受撞擊就會被撞飛！而車身則會出現被撞後受損毀的情況和顯示車子哪個地方撞壞。

車子要小心...

這款遊戲雖說沒有遊戲完結（GAME OVER），並不代表車子跌下海就會沒事的喔！玩者要是不幸地跌下海就要重新開始那一關的遊戲。還有就是小心車子的狀況，要是嚴重撞毀過度就會令車子「不能行駛」而要重來。



◆家庭組

◆警察組

隨時轉組...

遊戲選擇一組後，仍然可以轉用別組。玩者點選「SCENARIO CHANGE」進入，再決定自己想要的組就行了。只要玩者喜歡，隨時轉別組來玩絕對不是問題！

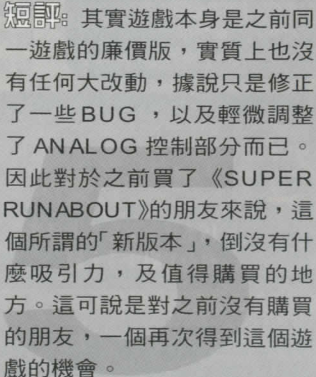


◆你要轉往哪組？

捷徑...

有時遊戲給各位的地圖不一定是好的，雖然它會顯示玩者的座標位置，和玩者的目標物位置方向。玩者最好能在遊戲時觀察一下路面情況，因為有些路徑會出現捷徑，這樣可以省下不少時間來完成任務。





GAME PLAYERS

短評：其實遊戲本身是之前同一遊戲的廉價版，實質上也沒有任何大改動，據說只是修正了一些BUG，以及輕微調整了ANALOG 控制部分而已。因此對於之前買了《SUPER RUNABOUT》的朋友來說，這個所謂的「新版本」，倒沒有什麼吸引力，及值得購買的地方。這可說是對之前沒有購買的朋友，一個再次得到這個遊戲的機會。

評分：5 分

GUITAR MAN

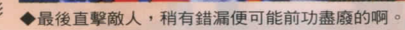
利用音樂擊退外星人！


◆平凡的少年「U1」，手持「GIRUTA」後搖身一變成為對抗外星人的力量。

製造商：KOEI
售價：5980 日圓
發售日：發售中
PS2 / ACT / 對應Dual Shock


◆回避敵人的攻擊時，要按與畫面相應的鍵。


◆貯存體力，只要控制方向及跟節拍按鍵便可。


◆最後直擊敵人，稍有錯漏便可能前功盡廢的啊。

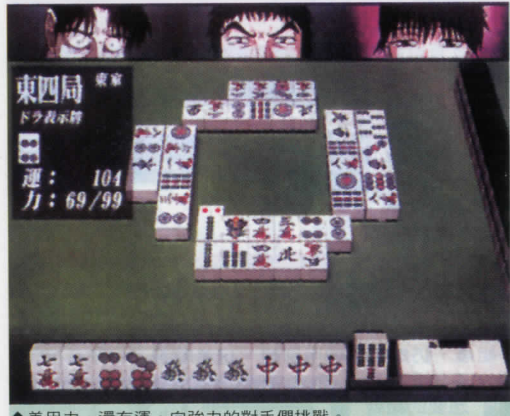
《GUITAR MAN》是一對戰形式的音樂動作遊戲，玩者利用手Analog Stick控制主角「U1」手上的結他型武器「GIRUTA」的方向，再根據畫面顯示的節奏按鍵攻擊。每一版分為「貯體力」、「戰鬥」及「FINAL」三部分，戰鬥時除了向對方攻擊之外，還要有效地避開攻擊，否則的話未到「FINAL」一口氣擊倒敵人，自己已經敗下來。長達十多版的故事，由326創作出來的人物及世界全程演繹。另外還有看到人物資料的「COLLECTION MODE」，以及再次觀賞故事的「THEATER MODE」。



◆「COLLECTION MODE」中會看到人物資料。

勝負師傳說 哲也

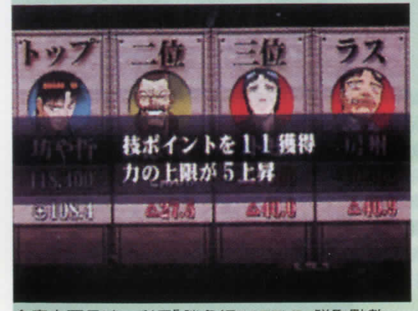
賭場如戰場，麻雀枱上的「千王決戰」


◆善用力，還有運，向強力的對手們挑戰。


◆玄人等級高的時候，甚至可以看穿對手的玄人技

製造商：ATHENA
售價：5800 日圓
發售日：發售中
PS2 / TAB / 對應 Dual Shock 2

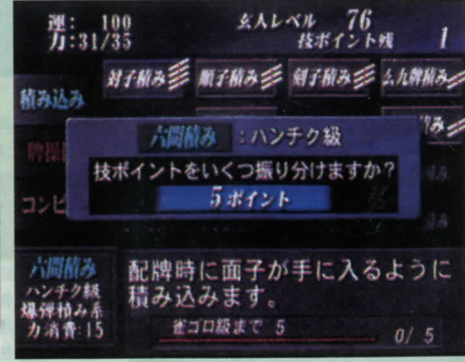
根據同名的漫畫及動畫改編的麻雀遊戲，與拍擋合作，利用各種稱為「玄人技」的千術，去將其他對手打敗，最終目的是打敗所有對手，成為「最強的玄人（千王）」。遊戲除了根據故事發展進行，不斷學習玄人技，向最強玄色人前進的「勝負師傳說」模式之外，還有一個不能使出玄人技，真正以麻雀較量的「FREE對局」。



◆實力不足時，利用「勝負師BATTLE」賺取點數。



◆與拍擋使用合作技，爭取勝利。



◆隨著對局獲得的點數，學習各種「玄人技」。

REMOCOCORON

發售商：SCE
售價：5800
發售日：發售中
PS2/ETC

一個需要i-mode才可進行的遊戲，故此香港的玩家便無緣接觸了。在遊戲中，玩者要替200個人解決煩惱。他們的問題形形色色，要替他們解決所有困難都不是易事呢！

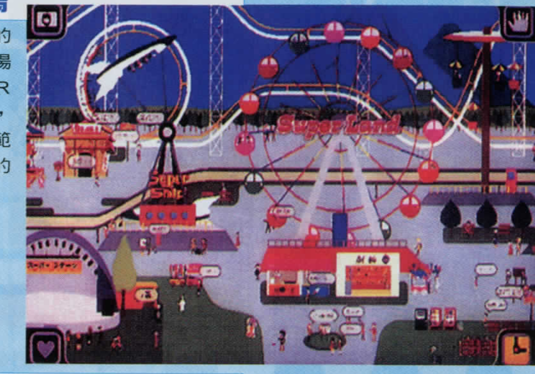


各個不同的地方

在遊戲進行時，玩者要到不同的地方，找出充滿煩惱的人，並想辦法為他們解決。而且透過放大縮小的機能，令到臨場感變得更高。不過，某些EVENT是有限時的，所以玩者要以最短的時間內解除他們的煩惱。

遊樂場

巨大的遊樂場「SUPER LAND」，是一個範圍廣泛的地方。



MERA MERA 商店街

有著八百屋和魚屋等商店，是家庭主婦必到的地方。



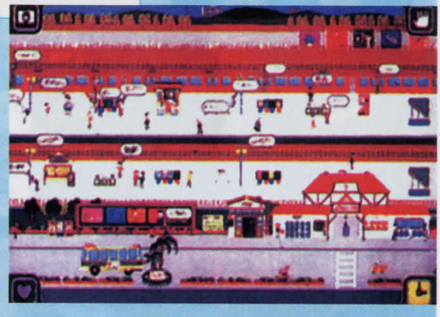
CAMP場地「野外天國」

顧名思義，這是一個供人們露營的場地，這裏擁有天然的景色，但要小心，因為這裏經常會有野獸出沒。



車站

亦是人口密度極高的地方，在這裏經常會發生一些特別的事情。



MAGICAL SPORTS HARD HITTER



發行商/製造商: 魔法株式會社
遊戲類型: SPT
機種: PS2
發售日期: 6月28日
售價: 5800 日圓
記憶: 8KB

運動遊戲已經非常普遍，所以開發商都不得不再加入新構思，可惜以球星作招徠已經前有古人，單憑像真的畫面又不能滿足到玩家的需求，那麼一般情況下通常有兩個選擇，一個是以可愛人物作號召，另一個就是以充實的玩法作招徠，《MAGICAL SPORTS HARD HITTER》就是選擇了後者的作品。



多重選擇

遊戲之內總共有8位球員，男女俱備，而且每位都有其球技上的特點，能夠迎合不同打法的玩家，如果仍然覺得不足，大可以自己創造一個新球員，當中能夠自訂外貌、身高、持拍的手等詳細資料，加上每人都有豐富的表情和動作，全新體驗的網球遊戲應運而生。

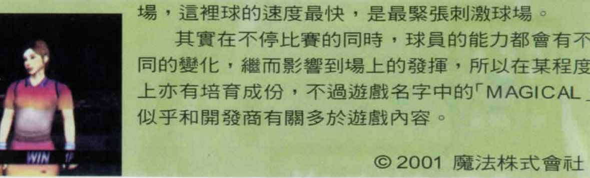
地獄式訓練

遊戲之內有TRAINING MODE已經不是一件新聞，但在《MAGICAL SPORTS HARD HITTER》內總共有30階段練習，由簡單的基礎訓練至複雜的連續技巧都有，如果玩家有意全部征破的話，這模式便不再是練習那麼簡單，反而是不停磨練、鞭策的地方，迫使大家向更高層次進發。

場地之特性



和真實的網球比賽一樣，球場的土地會由不會物料所造成，所以對球和球員都有一定影響，遊戲之內總共分為4類，硬地場會把球彈得較高，適合打旋轉力較強的球；而紅土場會使球員反應減慢，以發球上網的打法較為有利；草地場會使球的彈力降低，加上球速頗高，所以被稱為最困難的場地；最後是室內場，這裡球的速度最快，是最緊張刺激球場。



其實在不停比賽的同時，球員的能力都會有不同的變化，繼而影響到場上的發揮，所以在某程度上亦有培育成份，不過遊戲名字中的「MAGICAL」似乎和開發商有關多於遊戲內容。

RC REVENGE PRO

6個地勢崎嶇、環境科幻的地方正等待你去解放，駕駛著戰車扮演仁義之師的第2集，以上所講的就正是《RC REVENGE PRO》，有興趣的話進來看看吧！



發行商/製造商：ACCLAM
遊戲類型：ACT
機種：PS2
發售日期：6月28日
售價：2800日圓
記憶：270KB

全能戰車再出擊

玩家所駕駛的戰車是輛水陸兩用的「RC MACHINE」，為了正義而去「比賽」。今集將會收錄了前作的所有車輛（包括隱藏車）和ITEM，並且再加入10台全新隱藏車，每部都有不可看小的獨特能力，取得的方法是於每關內收集星形的ITEM後便會出現，大家不妨努力尋找一下。

古怪場地齊飛車

在一般情況下玩家只能選擇6個奇怪的場地，但只要完成CHAMPIONSHIP MODE的8個關卡後，其他場地都會自動獲得。而基本的場地分別是路面粗糙的月面機地、經常有龍捲風出現的礦場、氣氛古怪的遺跡洞穴、陰深恐怖的墳場、有恐龍出現的破船和倉庫和南方海邊的海盜船共六個地方，艱巨的旅程正等待你。

《RC REVENGE PRO》是一隻講求速度和攻擊戰鬥的賽車遊戲，雖要敏捷身快和冷靜反應，加上售價只是2800日圓，都可算是個不錯的選擇。

GOLF NAVIGATOR VOL.1, Vol.2

發行商/製造商：SPIKE
遊戲類型：SPT
機種：PS2
發售日期：6月28日
售價：各3800日圓
記憶：448KB

以挑戰各個真實世界中有名的球場為目標，模擬高爾夫球系列的第1和2輪攻勢，並且兩集同日發售，這就是《GOLF NAVIGATOR VOL.1, Vol.2》，幫助各位成為一位頂尖的高爾夫球手。

親身下場

各位在這高爾夫球遊戲內，可以設定一名代表自己的球員，其中所有數據都可以自己選擇，更能顯示出獨特個。配合忠實呈現的高爾夫球場，以個人風格的打球方式去征服世界各地，並無任何公式或取巧，完全地考驗個人技術。

風光如畫

在VOL.1之內收錄了加利福尼亞洲的球場，當中的一樹一木、水池、洋房等都經精心佈置，所以被稱為高爾夫球場的藝術品，但這藝術品比一般球場都要廣闊，暗藏了考驗球手的陷阱。而VOL.2則回歸日本，收錄了川越、靜岡、濱岡和高松的球場，同樣都造得山明水秀，不過美麗的東西通常是危險，如果只顧欣賞風景而忘掉比賽，結果已經顯然易見。

一隻連續劇式的高爾夫球遊戲到底能夠唯持多久，《GOLF NAVIGATOR》正為我們努力演繹當中，而我們亦理應以行動作出支持，當然亦同時是為了挑戰自己的實力。

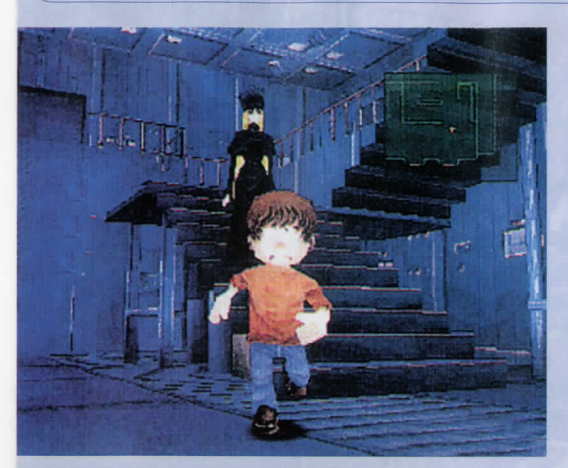








松本零士999 ~STORY OF GALAXY EXPRESS 999~



松本零士的超人氣作品「銀河鐵道999」、「宇宙海盜」和「宇宙戰艦大和號」即將登陸PS之上，並且全部收錄在《松本零士999 ~STORY OF GALAXY EXPRESS 999~》一隻遊戲之上，無論FANS與否都要立即擁有。

發行商/製造商: BANPRESTO
遊戲類型: AVG
機種: PS
發售日期: 6月28日
售價: 6800日圓
記憶: 1BLOCK

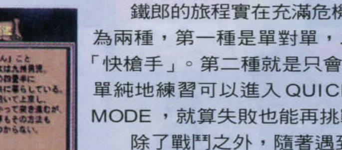
人物大集合

這隻作品之內收錄了由松本零士創作於三部作品內的所有人物，簡直就是夢幻的冒險遊戲。在這個夢之內，各位將會扮演在999號列車旅行的星野鐵郎，隨著兩艘知名的海盜船出現，驚心動魄的冒險旅程正式展開，戰鬥場面亦是在所難免，而且隨著不同的選擇，故事亦會隨之而改變，所以並不是一個直線故事那麼簡單。





連繫性命之戰



鐵郎的旅程實在充滿危機，戰鬥就好像與他的命運連繫著一樣，而戰鬥的方式主要分為兩種，第一種是單對單，以西部牛仔式的對決，方法是鬥快拔槍和發射，成為真正的「快槍手」。第二種就是只會發生在宇宙船上的大炮戰，玩法就像射擊遊戲一樣。如果想單純地練習可以進入QUICK BATTLE MODE，想進一步考驗自己可到SURVIVAL MODE，就算失敗也能再挑戰，練得一身好身手後再進入遊戲也不太遲。

除了戰鬥之外，隨著遇到不同的EVENT，可以收集到屬於各個人物的咭片，當中記載了詳細資料，總共50張，在冒險的同時又有更多的樂趣了。

KID MIX SECTION~CHARACTER COLLECTION~



同樣是以多個作品的結合，不過這次是由KID公司製作的歷代女英雄組成，想重溫她們的英姿的朋友便進來看看吧!

發行商/製造商: KID
遊戲類型: TAB
機種: PS
發售日期: 6月28日
售價: 6800日圓
記憶: 1BLOCK

另類麻雀

看到那些古怪的版不用緊張，其實遊戲和一般的麻雀玩法大同小異，只要把3張相同的牌便能組合，最先組合手上所有牌便算勝出。而且在STORY MODE內的勝利除了能夠獲得分數，取得更多的CG以外，還是幫助主角從遊戲世界之中逃離，回到屬於自己的世界之中。





對戰砌PUZZLE

遊戲除了STORY MODE之外，還有一個FREE對戰MODE，各位可以自由選定女英雄的對戰組合，但必需先在STORY MODE內把她擊倒，而對戰時再次勝出後，便能得到一片砌圖，儲齊一整幅就能得到另一張大圖片，好好為收集照片而努力吧!

《KID MIX SECTION~CHARACTER COLLECTION~》可算是專為喜歡KID所創作的少女，而特意製作的遊戲，但市場方面好像比較狹窄，相信發售的成績並不會太突出。

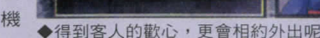


舞妓体験シミュレーション

京都舞妓物語

京都舞妓物語

培育出一流的藝妓



◆得到客人的歡心，更會相約外出呢。



◆跟著師傅的動作學習太鼓及三弦琴。

日本文化中其中一種重要的存在——舞妓（藝妓），一直以來都甚少機會得知她們實際的生活情況，而這個遊戲可說是一個舞妓生涯的縮影，由出身到成為一流舞妓，都能夠在遊戲中感受到。基本上分為稽古、座敷及休日三部分，稽古是以MINI GAME 形式學習三弦琴等表演，而座敷是與來店的客人見面，根據對話的結果會影響故事的發展。休日則進行MINI GAME ，亦可賺到「花代（客人給予的小費）」。

製造商：VISIT
售價：5800 日圓
發售日：發售中
PS / SLG

有了足夠的「花代」，便可以出席每年達12次的「行事」，在行事中可以購入各種與舞妓有關的道具，要成為一流的舞妓，除了演出了得，與客人對答得宜之外，外表的裝扮也是非常重要的一環呢。



◆小心對答，不要激怒客人啊。

◆完成特定條件便可參與一些特別事件。





私立鳳凰學國 2 年純情組



這個含有戀愛成份的麻雀遊戲，終於在6月28日推出了其續篇，遊戲的玩法和以往的沒有多大分別，玩者要與3個充滿個性的女子以麻雀來決勝負。而且勝負更會直接影響故事的發展。除了普通的STORY MODE外，更會有對戰MODE的出現呢！

發售商：J・WING
售價：3800 日圓
容量：CD-ROM
記憶：1BLOCK
發售日：發售中
PS/TAB

勝負對故事的發展會有很大的影響

在故事進行的途中，有不少的地方是需要以麻雀來決勝負的，而玩者一共要應付5場的麻雀決戰，而勝負更會直接影響玩者所取得的ENDING ，所以一定要取得全部的勝利，並向著GOOD ENDING 的目標進發。

3 位主要的女孩子



靈力極高的少女

神和雛

是神社的巫女，天生就擁有很高的靈感應力。經常在主角的學校出現，目的是要將所有惡靈擊退……



對茶道有著濃厚的興趣



卓已繪利香

主人公在文化祭中開設了一間茶坊，利香便是在內裏擔任侍應一職，而她本身對茶道亦有著濃厚的興趣。



熱血少女



瑞間加奈子

是男女混合接力賽的選手，在主人公的帶領下，到底能否在比賽中勝出呢！



在麻雀決戰中敗北



◆在100米賽跑中的成績強差人意，被女子責罵。

在麻雀決戰中取得勝利

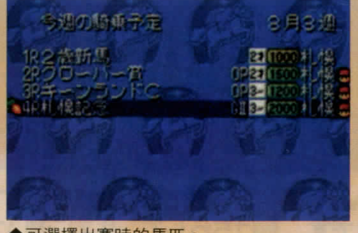


◆在100米賽跑中取得好成績，並受到女子的讚賞。


◆和馬匹溝通是十分重要的。



◆在比賽前可購入不同的ITEM 。


◆可選擇出賽時的馬匹。

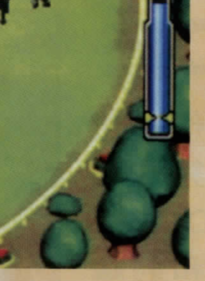


◆在馬房中會發生不同EVENT 。



發售商：CAPCOM
售價：4800 日圓
發售日：發售中
機種：GBA
GBA/SLG

優駿 RAPSODY


◆與同類型遊戲不同，在散步時，玩者是要直接操作馬匹。

目標是成為NO.1 的騎師

玩者是剛剛在賽馬學校畢業的新晉騎師，並希望在眾多的比賽中勝出，成為一個一流的騎師。要達到這個目標，玩者便要在比賽中有出色的表示，想要在比賽中勝出，除了要有很好的技術外，照顧馬匹亦是十分重要的。在遊戲中，玩者要照顧馬匹的日常生活，養育牠成為一匹出色的競賽馬。



照顧馬匹並不是易事

玩者最初得到馬匹，無論是體能或技術上都是非常幼嫩的，要令馬匹的能力得以提升，玩者便要不停地對馬匹作出調整，空閒時在馬房中與牠溝通、定期帶她出外散步等，這些都是少不免的。只要不斷地訓練牠，在比賽中取勝的機會便會大大增加。



◆玩者要在一年內取得最多的勝利的光榮記錄。


◆每週中的馬房中都會各式各樣的MINI GAME，勝負是會直接影響玩者的能力。



◆玩者可替馬匹作出繁殖，這不夠馬匹使用的情況便不會出現。


◆駕駛你的愛車，在跑道上盡情風馳電掣吧！


◆遊戲中出現的跑道多達 50 個！


◆6000 億個組合，相信沒什麼可能全部知道吧（爆）。

製造商：TAKARA
售價：4800 日圓
發售日：發售中
GBA / RAC



CHONO Q ADVANCE

砌車砌上GBA！

以「砌車」為樂的賽車遊戲《CHONO Q》，首次跑上手提機來！利用GBA的機能，除了表現出那些賽車在變化多端的50個跑道上飛馳的樣子之外，還有各式各樣的古怪配件，讓你設計一台完全屬於自己的「戰車」，這次GBA版的組合，多達前所未有的6000億個！當然不只由自己的喜好行事，還要根據不同的場地，組合出最佳狀態的車子去迎戰啦。



在手提機推出，其中一個元素當然是通信方面了。《CHONO Q ADVANCE》能夠進行四人對戰，此外還可以與朋友們交換賽績，把大家的紀錄合而為一比較一番。還有一個特別的「BOTTLE CHONO Q」模式，把自己精心設計的賽車放進小瓶中，再經由對戰線送給朋友，裡面還可加入一些訊息給對方呢。



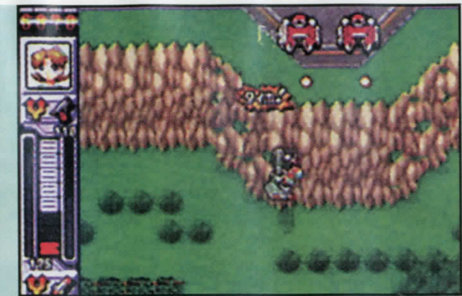
◆要製作「BOTTLE CHONO Q」是需要「BOTTLE 之素」。



◆最多 4 人對戰，與朋友好好切磋技術喔。





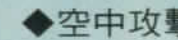


TOY ROBOT FORCE

發行商 / 製造商：GOBAL ENTERTAINMENT
遊戲類型：AVG+STG
機種：GBA
發售日期：6 月 28 日
售價：5200 日圓

GBA的氣勢依然連綿不斷，推出作品一浪接一浪，而且種類繁多，務求能夠迎合各個層面的玩家，這隻《TOY ROBOT FORCE》就是結合了冒險和射擊成份於一身，給各位一次過體驗兩種遊戲特色。




◆空中攻擊





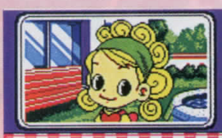
◆購買更多配件

正義機械人出擊

在一個和地球相似的惑星上，正流行著操縱機械人，凡有爭執都會以它來決勝負，而且經常在街道上出現，玩家的責任就是對於那些事件進行情報收集(AVG部份)，並且到場調停，當然戰鬥是不能避免的事(STG 部份)，不過在擊倒對手後能夠獲得部件進行改裝，那麼戰鬥也會變成樂事。

好朋友COOKING SERIES 3 美味之便當

以製造蛋糕等食物為主的料理遊戲，來到了第 3 集，便是以製造便當（飯盒）為主。每一關所要求玩者製造的便當都會不同。製造的方法亦和以往有著一定分別，而今次可製造的小食比起上集更多。



◆今集的主角，他要接受製

發售商：MTO
售價：4200 日圓
發售日：發售中
GB/ETC

烹調的方法是……

烹調的方法是以MINI GAME 為主，而遊戲中一共有 6 種的MINI GAME 可供選擇，不要認為可輕易取勝，其實MINI GAME的難度一點也不低。而成功取得勝利後，在MENU上便會出現一種新的食物名稱了。

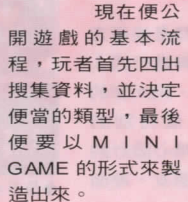

◆首先到蛋糕店中相談便當的材料和類型。


◆接著便四出尋找ITEM 和材料。

流程簡介

現在便公開遊戲的基本流程，玩者首先四出搜集資料，並決定便當的類型，最後便要以 MINI GAME 的形式來製造出來。




◆大功告成……


◆接著便以 MINI GAME 的形式來烹調。

STAR OCEAN BLUE SPHERE

「SOSS」的正統延續編

ENIX 在 GB 剛推出的《STAR OCEAN BLUE SPHERE》，正是PS 的《STAR OCEAN SECOND STORY》續編。故事承接著《SOSS》的時間，古羅特、莉娜等十二位一度拯救世界的冒險者，再次遇上驚險刺激的大冒險。戰鬥畫面的動作性仍在，而上集受好評的「製作」及「料理」等特技更得到強化。



◆為尋找奧貝拉下落，卻遇上宇宙船失控！


◆究竟有些什麼事等待著眾人？

製造商：ENIX
售價：5800 日圓
發售日：發售中
GB / RPG / 對應 GBC

GAIA MASTER 決戰！ 世紀王傳說





曾在PS推出的《GAIA MASTER》在立體化和加入新角色、地圖和卡片後，在DC之上以《GAIA MASTER 決戰！ 世紀王傳說》的新身份再次出現。

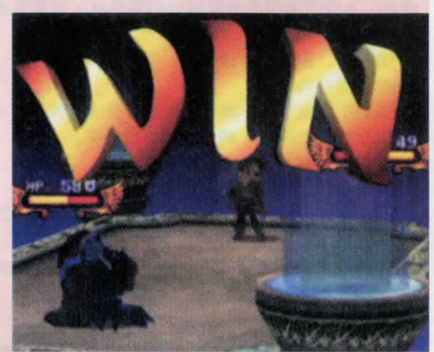
發行商/製造商：CAPCOM
遊戲類型：TAB
機種：DC
發售日期：6月28日
售價：5800日圓
記憶：24BLOCKS



DC 上的大富翁

《GAIA MASTER 決戰！ 世紀王傳說》其實只是一隻大富翁遊戲，而且有點像台灣出品那種，遊戲中不外乎是強佔別人的土地和使用道具攻擊敵人，這種概念對於有玩開PC遊戲的朋友已經司空見慣，並不算有太大的新意，但由於是CAPCOM出品，在名牌效應之下總算能找到一點支持者。

卡片戰爭



要取得勝利除了一般的購買空地、蓋房屋外，購買和收藏卡片也是影響戰局的行動，卡片分為EVENT CARD 和武器CARD，前者是在地圖作出一些行動影響對手，最高可以使稅率提升3倍，武器CARD則是在戰鬥時使用，目的是擊倒面前的對手，繼而強佔敵方土地，玩法並無太大的變化。

隨著DC宣佈停產，這主機上的消閒遊戲逐漸增多，《GAIA MASTER 決戰！ 世紀王傳說》亦算是其中的一隻，不過對於並無太多選擇的DC玩家，這也算是一個不錯的選擇。









GAIA MASTER DUEL CARD ATTACKERS



◆30TURN後，資產較多的一方便可取得勝利。

在DC上亦有同類型作品推出的「GAIA MASTER」。GB版同樣是以BOARD GAME的形式進行，玩者可購入屬於自己的土地。另外，透過戰鬥，玩者更可奪取敵人的領土，從而增加自己的勢力和資產。

興建店舖

玩者可在自己的領土上興建各式各樣的店舖，而店舖的種類一共有6種。

方格解說



◆在地圖上可使用2張EVENT卡。



◆令HP作出全回復。



◆可同時使用2張武器卡。



◆令對手的HP下降4分之1，可在戰鬥中使用。

發售商：CAPCOM
售價：4300日圓
發售日：發售中
GB/TAB

透過戰鬥來奪取土地

戰鬥主要是以卡片來進行，而卡片主要可分為兩種，就是ITEM卡和武器卡。每回合玩者可使出一張卡片，當過了3個回合後，HP較多的一方便可取得勝利。



GAME PLAYERS GAME·DATA

機種	PS 2
發行商/製造商	FROM SOFTWARE
遊戲類型	ARPG
發售日期	發售中(6月21日)
容量	DVD ROM
記憶	100KB

大陸「伊甸領」上，太古以來，有存在擁有不可思議力量，著名「美蘭」的樹木。「修達」、「蒙亞」、「斯爾靈」及「多利多」四個村落與「美蘭」樹同步生活。歷史記載，雖然「龍蘭」帝國仗強大軍事力量曾經雄霸一時，不過日子已不再。

「修達」、「蒙亞」在十多年內戰火不斷。

「修達」為救濟窮困而展開採伐樹蘭森林，宣言要建立一個豐盛的福地。

另一方面，「蒙亞」身負使命，斥責為「修達」為一己私欲而開拓森林。

當初只是不斷重覆著小紛爭。可是，環境不斷惡行，加以煽動到人們焦燥，終於化成全面衝突。

然而，決鬥在意料外的情況下閉幕…

由於被譽為「災禍之夜」的不祥事件。

兩軍受到致命性創傷，尤是「修達」軍受害至大。之後，兩軍陷入休戰。

現在，修達命緩緩重整軍勢…為再度向「蒙亞」發動攻勢…

我提起劍，決定起程。為驗據自身被詛咒的命運…



序章

回想起多年前，為加入「修達軍」與及為某個原因，離村後經過多天旅程，我「尤迪能(ユテラルド)」踏上了「修達」必經之路的草原。

「怎麼了？緋蘭？只差少許啊，努力。」

說話的是如我兄弟無異的好拍擋恩雷(リヤナ)，日後與我一起成為「修達四劍王」的綠髮少年。依他性格，看著緋蘭疲累不堪，縱使自己亦然，還是會故作精神地鼓勵其他人。簡單講，他就是太善良，不會傷害人。

稚年時，仍在「修達」的時候，我致親盡被敵對的「蒙亞」所殺，奇蹟地，我竟然能生活，但也成為孤兒。輾轉間，恩雷的爸爸收留我，將我當成義子，我也開始在「斯爾靈」生活。即使我手背擁有稱為「冠」的奇怪文章，亦是非自族人，恩雷也待我如親人一樣，與我同甘共苦，一起成長。

不過，雖然幸運地得到幸福的關懷和溫暖的家庭，但我沒有一天忘記對「蒙亞」的仇恨。對「蒙亞」的怒火，讓我作為劍士的才華得到盛放，我也在某天宣布參加「斯達」軍，展開我劍的旅程。

看著我，有可能因為恩雷感到擔心，也可能想盡早完結戰爭，才剛迎接「成人典」，有「天才」之稱的他亦與我一起上路，暫時訣別故鄉「斯爾靈」。

「腳好痛。」

回看緋蘭蹲在地上撒嬌，當日，她亦與我們一同展開旅程。回想過來，在我們熟悉的背後，她身世充滿迷團。一年前的那一天，時值「災禍之夜」不久之後，我在村落邊境修練時發現她倒在地上。救她回家後，只知道她失了憶。緋蘭性格惹人憐閔，我和恩雷也被她吸引著。雖然不知道她是什麼人，也無微不照地照顧她，她就像我們的妹子。在一年內，體會到關懷與快樂，她終能忘掉失憶的悲痛。可是，有時候，我們會在晚上聽到她悲鳴，感到悲傷飲泣，我們實在愛莫能助。

遇上緋蘭，我曾經也想過應否待她回憶後才展開復仇…但我實在按奈不了怒火，恩雷決心與我一起上路。不忍我們離我，緋蘭於是也跟著我們出發。有恩雷和緋蘭，旅途比我當初想像要快樂得多，如是者，我們不知不覺間已離「修達」不遠。目的地在即，我們萬料不到會遇上阻滯，延誤了我們預算。不過，那事件產生的轉捩點，也成為我們之後人生的寶貴經驗…

恩雷：「不可休息啊，緋蘭。如果不在日落前找到村落…」

聽著恩雷的話，緋蘭站起來，不知被什麼吸引，仰望著長空。她似乎沒有留意恩雷的話。

01. 這般情景，我與恩雷不期然走向緋蘭。

恩雷：「緋蘭，怎麼了？」

緋蘭：「剛才，你有聽到什麼嗎？」

我與恩雷都莫名其妙。

恩雷回答：「嗯？不，沒有聽到啊？」

緋蘭繼續聆聽著空氣傳來的聲音。

緋蘭：「不，我聽到！有人在求救啊！」

話畢，緋蘭便快步奔走。

恩雷：「呀，緋蘭……」

恩雷嘗試問緋蘭，但是她沒有停步。

我和恩雷只好跟著，越過石壁形成的天然走廊，果然真如緋蘭所說，有兩個戰士裝的男子正以暴力擄走一名藍色長髮的清秀少女。看他們的服裝，他們並不是一般的山賊。緋蘭上前交涉期間，我與恩雷心知形勢兇險，暗暗做好準備…以防會在一瞬間發生的事…

我們看著緋蘭上前阻止戰士，大聲喝止：「在幹什麼？放開那孩子！」

02. 體形較單薄的妖術師從後挾持著少女，沒有理會：「唉唉……有麻煩了。」

緋蘭：「我叫你放手！」

緋蘭怒然上前，但被另一名戰士用劍擋著去路。與挾持少女的一名成反比，那是一名健碩的長髮美劍士，單看他隻手持著巨劍，絕對不是泛泛之輩。

03. 我與恩雷立刻上前，提起武器，在她左右兩側架勢保護。

恩雷加以質問：「你們是何許人？想怎樣處置那孩子？」

04. 健碩的劍士冷淡回答：「冇必要回答。」

劍士瞬雷不及掩耳下迅速展開攻勢，攻向恩雷。劍士簡單地連環揮擊，已教恩雷避得好不狠狽。劍士完全沒有破綻，無從入手。

恩雷：「這傢伙，好強…」

稍為分心，巨劍已迎面砍來，雷恩情急下用槍一擋，鐵槍應聲脫手。

恩雷：「弊了…」

巨劍又再揮向恩雷，恩雷在沒有武器，本能下揮臂擋格。恩雷不敵，已不容再旁觀。我馬上為恩雷擋格，將劍放橫，擋著劍士的巨劍，透過劍，開始與劍士角力。

恩雷：「尤迪能！小心！那傢伙很強！」

05. 從後聽到恩雷忠告同時，我已開始不支，這傢伙的力量很強…而且，只憑單手便壓倒我。

「呀…單手，甚麼力量…」

「就那樣算吧，迪克。」「無時間玩了。」

另一名男人說完以上的話，我就被稱做「迪克」的劍士用力震開，彈到恩雷懷中，我與他…相差太遠了…

恩雷：「尤迪能！」

我從心底感到不憤。

「可惡！」

迪克再度請示妖術師。

迪克：「…就這樣放過？」

妖術師：「默默看著吧。」

妖術師掌心拿著一個水晶球，身邊漸漸發出一道強光。緋蘭見有異狀，猛地衝上前制止妖術師，形勢十分危險。可是…我與恩雷已無力阻止。

緋蘭：「停手！」

妖術師：「這傢伙，什麼時候！」

06. 妖術師展開掙扎，妖術已發動，緋蘭制止不了。妖光開始圍繞，接而貫穿我們三人的身體，眼前一黑，我的靈魂像被抽出，與其他兩股精神合為一體。再張開眼睛時，我們三人都痛苦得伏在地上，目無表情的迪克終於展露不悅的神色。而藍髮少女已消失，應是逃走了吧。

迪克：「小覷對手才會導致這樣。是你的缺點。」

妖術師：「待後才絮絮叨叨吧。」「又被逃了，追吧。」「大概在綠毛草原。」

迪克與妖術師正欲離去，我在模糊中質問妖術師。

「等等！你對我們幹了什麼？」

妖術師：「因為你們好管閒事啊。自作自受啊。」

07. 我為妖術師的話感到生氣：「混蛋！」

妖術師：「我無空閒去管你們。想玩，我之後奉陪。」

迪克：「喂。」

妖術師：「知道，知道。」

迪克與妖術師離去，我們三人都無力追趕，只能無奈地等歇息。

「怎麼了，提不起力量…」

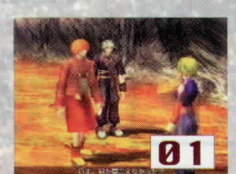
恩雷：「這大概是…」

恩雷似乎知道事情，我不禁提出疑問：「恩雷，有頭緒嗎？」

恩雷：「我有打聽過。」「被封印的古代禁咒，『魂之咒縛』…」

「咒縛？是什麼回事？」

恩雷：「我們變成共同享用生命的夥伴啊。」「只要一個人受傷，其他人也會感到痛楚。」「如果不盡早解除妖術，我們三位會融洽地死去啊。」

















「荒唐！」
恩雷：「他們究竟是什麼傢伙？」「我不認為是一般擄人事件…」
身中妖術，現狀只有追趕迪克與妖術師，我只好告訴恩雷和緋蘭：「找到他們便會明白，走吧。」
恩雷：「無事嗎，緋蘭？受了傷嗎？」
緋蘭依然感到徬徨：「嗯…」
我也詢問：「緋蘭，你認識那兩個人？」
緋蘭：「嗯，怎會。」
「是嗎，我還認為你已回復記憶。」
緋蘭：「我不認識那兩人。」「不過，被襲擊的少女…」
恩雷：「你認識那女孩？」
緋蘭：「嗯，不知道…」「不過，我有股非常懷念的感覺…」
恩雷：「懷念…」
緋蘭：「嗯，為什麼呢…為什麼有這樣的感覺。不可思議…」
恩雷：「莫非，那女孩是你…的親人，朋友…」
緋蘭斷然否定：「不是啊！不是…無可能。因為，我害怕那孩子。」
恩雷：「害怕？」
緋蘭垂著頭：「嗯。比起那兩個男人，我好怕那孩子。好懷念，但害怕不已。」「為何，這感覺是甚麼…」
我和恩雷為緋蘭擔心，出言相勸。
恩雷：「緋蘭，不要太過胡言亂想。總之，休息一會後出發吧。只要找到那兩人，便能知道那女孩的事。」
休息一會兒後，我們再度起程，不一會走到一條村莊。但是村莊內卻空無一人。
緋蘭：「…怎麼，有建築物，但誰也不在…」
恩雷：「大概遭遇到災禍之夜吧。」
緋蘭：「災禍。」
恩雷：「不知道嗎？約一年前發生那不明事件。異形軍團忽然出現，襲擊『修達』與『蒙亞』兩軍。傢伙們吃掉人後，又再消失…」
緋蘭被嚇得尖叫：「不要！」
恩雷：「對不起，感到不舒嗎？」
緋蘭沉默不語，我於是再率領大家前進，一邊解決怪物，一邊上路。
「留在這裡也沒用，趕路吧。」
就這樣，我們的旅程正式開始，以下先為大家介紹我們旅途上一些共通點。

模式解說

New Game	開始遊戲
Load Game	讀取記錄，繼續遊戲
Extra Game	讀取完成遊戲後的系統記錄，進行額外遊戲。待之後期數再為大家介紹
Option	更改遊戲的設定，但沒有大分別
Item Book	查看遊戲中曾經獲得的物品資料

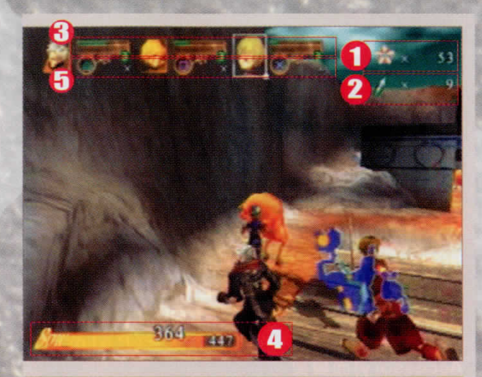
操控解說
(以OPTION內的設定TYPE 1為基本)

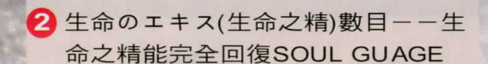
動作部份

方向鍵/Analog Stick	移動
L1	角色變更
L2	視點距離變更
R1	擋格
R2	主觀視點
R3	使用回復道具
Select Buttom	進入Menu
Start Buttom	切換地圖
△	Palmyra Action 1
□	Palmyra Action 2
X	Palmyra Action 3
O	攻擊，調查

Menu部份

L1/L2	回轉角色
R1/R1	轉換角色
Start Buttom	離開Menu
O	確定
X	取消





遊戲畫面解說

1. 錢
2. 生命のエキス(生命之精)數目——生命之精能完全回復SOUL GUAGE
3. AP GUAGE——當GUAGE全滿時，可使出Palmyra Action(即必殺技)，因應角色的Palmyra Accessory等級(詳見「Palmyra Action詳解」)，最多可儲取十個Palmyra Action。
4. SOUL GAUGE——即隊伍的生命力，到達0時便會Game Over
5. Palmyra Action Buttom——按下該鍵，即能使出該角色裝備的Palmyra Action。

所有功能，盡在界晶石

每個地區之內，都有一顆界晶石。每當調查界晶石，隊伍都會進入另一個空間——一間網羅所有遊戲功能的商店。當中，在不同的櫃臺前，玩家可以買到裝備和道具，與及進行記憶等等功能。詳細如下：



櫃臺：店主

指令	功用
セーブ	記錄
コロシアム	競技場。可以讓隊伍參加鬥獸賽，與一群先後對出現的怪獸對戰，勝出後可以獲得一些珍貴的道具。
センス評價	讓店長品評自己的衣著品味，如合店長心意，他會予你稱號購，購買商品時可獲拆扣優惠。
裝備の強化	以界晶石強化各種裝備，裝備每項能力最多可強化100點
訓練	接受Palmyra Action訓練(訓練沒多大用處，玩家可參考我們的Palmyra Action詳解)
きのこを渡す	將地圖上取得的磨菇送合店長。購買物品時，他會給你半價優惠，但每次只限買一件道具。

全三種Palmyra碎片簡介：

種類	可為裝備提升的能力點數	取得方法
赤パルミラ片	100	擊倒Palmyra Bee
黃パルミラ片	10	寶箱中
青パルミラ片	5	達成Overknock

センス評價的稱號	拆扣優惠
かけだし(初哥)	5%
きまぐれ()	10%
店主の氣に入り(店長的心頭好)	15%
自然体	20%
コーディネートマスター(Coordinate Master)	25%

註：今期攻略，可以取得15%折扣優惠的裝備配搭：

武器：カジマインパイク
頭盔：ネコミミ
鎧甲：フレアキルト
褲子：ヴォルトヴーツ
Palmyra Accessory：爆炎の飾り

其他櫃臺用途：
買賣裝備道具，有關詳細請參考我們每個攻略部份的物品介紹

只能選用一名角色

遊戲之內，隊伍有三人之多，由於以動作為主，所以玩家亦只能控制其中一名成員，帶領其餘兩位前進，進行遊戲。不過，玩家途中可以隨時更換使用角色(L1)，應付不同場面。

每位角色，除有一定裝備規限，與及對裝備有不同適應性(即不同角色裝備同一件裝備時，數值會有差異，詳細可見我們攻略部份的裝備表)，每名角色亦擁有不同特能，請參考下表：

人物	特性 / 特能
尤迪能 (ユテラルド)	攻守力最強，炎屬性。不過，移動速度亦乃最慢一位，Gr 等級提升速度亦然。普通攻擊可達至 3 段。
恩雷 (リヤナ)	成功擋格後，可以少量回復 Soul Gauge
緋蘭 (フィルナ)	擅長 AP 吸受攻擊，可將攻擊時吸受到的 AP 分毫不減地，連帶輸送給其他成員。

三大武器：劍、斧、槍

遊戲內，武器大概分為劍、斧、槍三類。最普通的劍類武器之外，斧和槍兩種武器都擁有不同特性：

槍	方向式攻擊擁有 Critical 效果，隨機出現。
斧	方向式攻擊擁有 Guard Break 效果，隨機出現。

Art Of Fighting

連環攻擊

如動作遊戲一樣，只要在擊中對手時，再作出進一步攻擊，即能作出連續攻擊，重創對手。此外，亦能取能相當的 Gr 與及金錢。

註1：每名角色均有普通攻擊(原地攻擊)及方向式(方向加攻擊)兩種。普通攻擊比方向式攻擊強，不過攻擊範圍較為狹小

註2：尤蘭的攻擊方式比較特別，以上每種都比其他同伴多一段攻擊。普通攻擊可達至3段，方向式攻擊則可達2段。

OVERKNOCK 鞭屍

攻擊時，即使怪物體力已達到0，只要在敵人消失前再施以攻擊，則是OVERKNOCK。成功後，怪物會掉下藍色的Palmyra碎片(用以強化裝備，詳見下文)以作獎勵，隊伍可籍以增強戰鬥力。

Palmyra Action 詳解

所謂Palmyra Action，簡單來說即必殺技。Palmyra Action 並非固定角色獨有的技倆，Palmyra Action 因應玩家在EQUIP 一項內，裝備不同的パルミラアクセサリー(Palmyra Accessory)而變更。

每件Palmyra Accessory裝備都有不同的能力、屬性和必殺技，與及最重要的Gr 等級(簡單來說即是一般的等級)。籍角色打倒怪物賺取經驗值「PP」點(經驗值以單獨角色計算，非全體三名成員一起平均分配提升。不過另有獨特方法，詳見「Art of Fighting」)，角色身上的Palmyra Accessory 最多均可升至10 級，Palmyra Action 的攻擊力會隨相對等級增強。

各Palmyra Accessory可儲取的AP GUAGE 與它的Gr 等級相等，讓裝備了的角色一次過儲取更多必殺技。

Palmyra Accessory 的等級及經驗值可見於EQUIP 一欄的パルミラアクセサリー內。

連環Palmyra Action，拿取Smart Hits

各位應已知道角色儲滿AG GAUGE 後，便可以使用Palmyra Action 。除單發攻擊外，其實Palmyra Action也可作出連續性的攻擊。當某角


封印出現時，才能連續使用PA

色使用Palmyra Action後，大家也會發現敵人身上有一個魔法陣出現吧？只要在魔法陣出現期間，再利用其餘兩名成功擊中該名指人，即告成功使出 Smart Hits 。

使出Smart Hits 後，各角色的 AP GAUGE 會大幅度回復。換言之，只要持續使出Smart Hits，便能無限發動Palmyra Action 。

另外，若使出Smart Hits後致敵人於死地，所有成員都能同時獲得PP 經驗值，十分化算。請各位熟用 Smart Hits ，使能快速提升 Gr 等級。

註：Smart Hits 後，怪物同樣會掉下 Palmyra 碎片

註2：有關武器強化，詳見「界晶石」一段

善用Palmyra Action

連環使用以外，Palmyra Action亦可作連續技之用。在角色第一擊和第二擊之後，可以立即使用Palmyra Action解除堅硬時間，作最後一擊。此外，擋格時亦可利用該個方法，解除硬直，立即施予反擊。



狩獵Palmyra Bee

在各版圖上，不難發現一些棄置在道路上的雜物，如：貨箱，木頭等等。表面看雖然沒有什麼特別，不過內裡其實有種小生物「Palmyra Bee」躲在裡邊。只要敲打那些雜物，它們便會以隨機形式出現，主動攻擊擾騷他們的玩家。他們的行動十分迅速，可以一擊將隊伍的角色撞低，然後再逃走，十分難擊中他們。不過，他們其實十分虛弱，只消一擊便可收拾他們，還會掉下赤色Palmyra碎片，供玩家強化裝備。

註1：有關武器強化，詳見「界晶石」一段



狩獵 Palmyra Bee 時，宜選用一些如環系的全方向攻擊武器。由於不如調較攻擊角色，只需待Palmyra Bee攻擊自己時伺機採取攻擊，會比較容易擊中Palmyra Bee。

盜寶要小心

迷宮當中，與及擊倒怪獸之後，玩家有時候會發現一些寶箱。不過，不要以為內裡都是奇珍異寶。內裡，偶爾會是一些殺人陷阱，譬如會有一些吸食 Soul Gauge 的憑依獸，或是炸彈。遊戲初期，遇上該些情況會有致命效果，即使到達遊戲後期，隊伍強化後亦受到一定傷害。所以，開啟寶箱的時候不應掉以輕心，開啟後應立即離去，保持一定距離，避免萬一情況下由於炸彈爆炸而傷亡。並留意寶箱內有否憑依獸走出，有的話應立即斬擊他，不然便會被附身，後果堪然。

MAP 1：陌生的部落（見知らぬ集落）



是次地圖上會出現的新敵人：

特性與對策：

擁有野豬外形的敵人，動作及反應遲緩，攻守力弱，沒有什麼對策可言，最適合初學者練習之用。



是次地圖上能取得的裝備／道具情報

註：由於版位關係，本欄以後只會為首次出現的新物品作介。不便之處，敬請原諒。

界晶石商店內：

頭盔店（兜賣り場）

	裝備類型
	名稱
	中譯
	價錢

能力影響	裝備配於角色時的能力數值			
	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力				
SP				
防禦力				
雷耐性				
樹耐性				
炎耐性				
凍耐性				
抵抗值				

今期攻略中，能在競技場取得的道具：

註：建議玩家在本攻略尾段時才挑戰



頭盔
光輪の守り
（光輪護身符）
非賣品

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	+15	+12	+9	無
SP	+112	+94	+66	
防禦力	+12	+10	+9	
雷耐性	+83	+119	+131	
樹耐性	+3	+4	+6	
炎耐性	+3	+4	+4	
凍耐性	+2	+3	+4	
抵抗值	+12	+12	+12	



褲
ネコスリッパ
連尾褲
非賣品

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	+3	+3	+2	無
SP	+30	+25	+54	
防禦力	+72	+60	+9	
雷耐性	+5	+8	+9	
樹耐性	+4	+6	+6	
炎耐性	+4	+5	+108	
凍耐性	+54	+90	+10	
抵抗值	+10	+10	+17	



頭盔
ネコミミ
貓耳
1500

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	+1	+1	+1	無
SP	+9	+8	+5	
防禦力	+14	+12	+11	
雷耐性	+4	+7	+7	
樹耐性	+2	+3	+4	
炎耐性	+4	+5	+6	
凍耐性	+28	+48	+57	
抵抗值	+10	+10	+10	



頭盔
アマルナマスク
螢光眼罩
1200

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	—	+4	+3	無
SP	—	+33	+23	
防禦力	—	+46	+41	
雷耐性	—	+17	+18	
樹耐性	—	+20	+30	
炎耐性	—	+9	+10	
凍耐性	—	+72	+86	
抵抗值	—	+13	+13	



頭盔
ガイヤールフェイス
邪神口罩
1000

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	+3	+3	+2	無
SP	+22	+19	+13	
防禦力	+57	+48	+43	
雷耐性	+12	+18	+19	
樹耐性	+13	+19	+28	
炎耐性	+61	+77	+92	
凍耐性	+5	+9	+101	
抵抗值	+13	+13	+13	



頭盔
ナベ
煲
150

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	+2	+2	+1	無
SP	+12	10	+7	
防禦力	+12	+10	+9	
雷耐性	+3	+10	+5	
樹耐性	+2	+5	+4	
炎耐性	+41	+3	+62	
凍耐性	+1	+52	+2	
抵抗值	+2	+2	+2	

道具店(アイテム賣り場)

道具名稱	價錢	效用
生命のエキス	120	將除回復SG值
解毒樹液	100	解毒
解封の笑み	100	解除禁止使用必殺技的封印
破咒オーブ	140	解除詛咒
靜亂の果實	180	解除混亂

能在地圖上拾到的特殊裝備/道具：



頭盔
かぼちゃ
南瓜
非賣品

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	+2	+2	+1	SG隨時間回復
SP	+12	+10	+7	
防禦力	+12	+10	+9	
雷耐性	+3	+10	+5	
樹耐性	+2	+5	+4	
炎耐性	+41	+3	+62	
凍耐性	+1	+52	+2	
抵抗值	+2	+2	+2	

取得方法：

地圖上，在風車小屋取過邪神之水晶後，回到界晶石旁的A點可以取得道具「貯藏庫之封」。如是者，便可以解開地圖B點的大門封印，從中的寶箱可取得該件道具。



從小狗處拿取「貯藏庫之封」

道具：

道具名稱(中譯)	價錢	效用
召魂之葉石	非賣品	死亡後，可即時續關。
きのこ(蘑菇)	非賣品	在界晶石商點以半價優惠購買道具。詳見之前的「界晶石功能」一段。

Check Point

1. 往溪谷之門(溪谷への門)

走到往休憩溪谷的大閘門前，我們遇回之前的藍髮少女。

雷恩：「是剛才的那孩子？」

猶豫中，孩子已從大門離去。當我們上前時，卻發覺門被一道藍色的神秘力量封印著，未能開啟，是那孩子下的封印？

「開不到…」

恩雷：「…感到有一般強大力量。」

緋蘭：「莫非，是那孩子？」

恩雷：「不知道…不過，要開啟這門可能並不容易…」「我認為須要一些能夠打破這力量的東西。」

「那去找吧。」

我們三人開始去尋找開啟大門的「關鍵」。

重遇藍髮少女

2. 直接往風車小屋二樓，拿取「破邪之水晶」，或者先往犬小屋打探情報。

犬小屋前，我們找到一隻小狗，它不斷吠向遠處的風車小屋。

緋蘭：「不用那麼害怕啊。不會傷害你的。」

雷恩：「像不是害怕啊，緋娜。」

緋蘭：「嗯，是什麼回事？」

「那風車裡，好像有些東西…」

往風車小屋去，在二樓的寶箱內，我們找到一顆水晶。

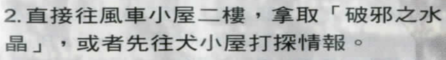
恩雷：「這水晶…擁有強大的力量。好像為防犯惡魔而被擺設到這裡。」

緋蘭：「只要留在這裡，災禍之夜中，集落的人也會得救吧…」

恩雷：「事件突如其來。那可能…有點兒困難啊。」

總言之，得到這「破邪水晶」，應該可以開啟大門，於是我們回到溪谷之門(溪谷への門)，準備起程往一個地點。

08. 從小狗處得到提示
09. 拿取「破邪水晶」





08

09

妖術師

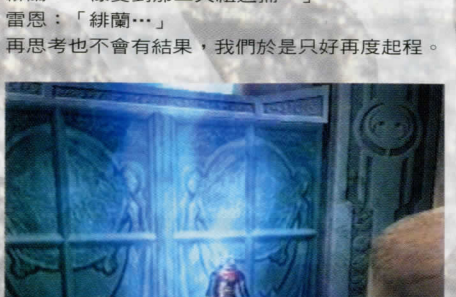
劍客「迪克」

神秘的藍髮少女



3. 回到溪谷之門(溪谷への門)，調查後，會自動使用「破邪水晶」，溪谷之門得以開啟。

成開啟大門，我們三人都很雀躍。
雷恩：「開啟了…」
緋蘭：「成了，尤迪能。」
回想起剛才的藍髮少女，我不期然感到古怪，為何她要封印大門？又為什麼會被人擄走，我不禁沉默，開始思考。
緋蘭：「怎麼了？」
雷恩：「在想那女孩的事啊。『究竟那女孩是何許人』，是在那麼想吧？」
緋蘭：「像受到那二人組追捕…」
雷恩：「緋蘭…」
再思考也不會有結果，我們於是只好再度起程。


使用「破邪之水晶」

4. 往離開陌生的部落(見知らぬ集落)，往休憩溪谷(休憩の溪)去。

危險地帶：

接近地圖上有「危字的地方」，山坡上，我們看到五個大小相若的洞窟，牽起我們的好奇心。
緋蘭：「這是什麼洞穴？」
緋蘭接近查看洞穴，內裡一對眼睛發生異光，有危險！
「退下，緋蘭！」
洞窟內不斷走出怪物，我們迫於無奈應戰。(當然，玩家也可逃走，不過每當到達這個地方，它們會再度走出，所以最好還是一次過收拾他們，以絕後患。)

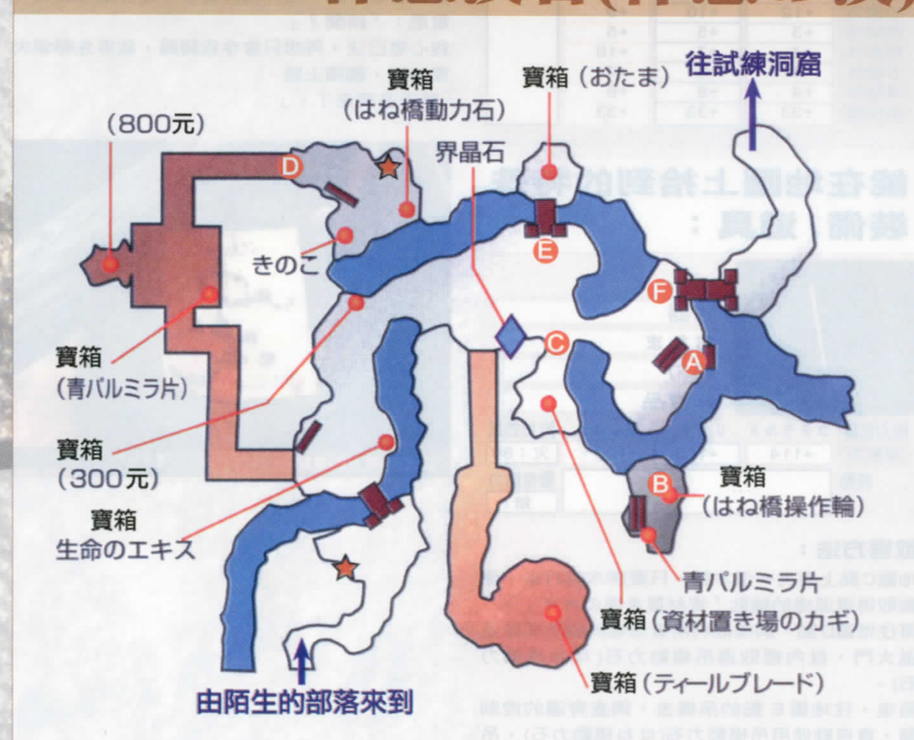

位於風車小屋地下的寶箱。在二樓這個位置掉到地下的貨箱上，便能取得。

淘金熱點：


位於地圖上「金」的地點。擊倒「東貯藏庫」內的怪獸後，再反覆走往山坡一旁，東貯藏庫內的怪獸再會出現。不斷重覆擊倒怪獸，即能賺取大量金錢。


到達山坡再走回去，怪會又會出現。
建議選以緋蘭，她攻擊力適中，連續攻擊也強，比較其餘兩名角色，她能更快地賺取金錢。打個比如，只要將怪物迫向牆不斷攻擊，她一次最多能賺取若60大元，以每10秒作一程計算，賺錢又快又多。

MAP 2：休憩溪谷(休憩の溪)



是次地圖上會出現的新敵人：


ペッヘルホーン(比比剌猬)


ジャマハン(邪魔仔)

特性與對策：

「比比露野豬」的變種，反應和動作極快。會突衝前撞向角色，攻擊力強勁，如未曾為隊伍的裝備，它可謂是一名強敵，要小心應付。建議使用雷恩，他速度與攻擊力不俗，方向式攻擊範圍亦廣，會比較容易對付。

手持跟身體不成比例的巨棒，以跳劈或橫砍攻擊玩家。接近後，他會立即使出攻擊，所以應先作擋格為上，待他們攻擊完畢後才施以反擊。





是次地圖上能取得的新裝備／道具情報

註：由於版位關係，本欄只會為首次出現的新物品作介。不便之處，敬請原諒。

界晶石商店內：

武器店(具足賣り場)



武器
ストルタンソード
修特丹劍
500

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	+136	+123	+115	無

特點：ユテラルド初時的基本裝備。攻擊力不高，攻擊後時破綻小。
屬性能力：無

武器
ティールブレード
迪魯刀
800

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	+177	+174	+160	無

特點：攻擊力高，攻擊時破綻十分小。
屬性能力：無



武器
セクリアストック
聖亞斯槍
750

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	—	+123	+115	無

特點：リヤナ初時的基本裝備，攻擊力不高，攻擊後時破綻小。
屬性能力：無



武器
セクリアンループ
聖莉亞環
450

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	—	—	96	無

特點：フェルナ初時的基本裝備，攻擊力低，主要靠連續攻擊彌補不雖足之處。
屬性能力：無



將這裡的木幹打走

褲商店(具足賣り場)



褲
コルトブーツ
皮褲皮靴
1400

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	+2	+2	+1	無
SP	+12	+10	+7	
防禦力	+37	+31	+28	
雷耐性	+27	+39	+42	
樹耐性	+25	+36	+54	
炎耐性	+28	+35	+42	
凍耐性	+22	+37	+44	
抵抗值	+20	+20	+20	



褲
ヴェラスソックス
短褲長襪
1700

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	+7	+5	+4	無
SP	+46	+39	+27	
防禦力	+75	+63	+57	
雷耐性	+38	+55	+60	
樹耐性	+6	+9	+13	
炎耐性	+6	+8	+9	
凍耐性	+31	+53	+63	
抵抗值	+17	+17	+17	



褲
ヴィウスブーツ
短褲波鞋
480

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	+7	+5	+4	無
SP	+49	+41	+28	
防禦力	+12	+10	+9	
雷耐性	+3	+5	+5	
樹耐性	+4	+7	+10	
炎耐性	+4	+6	+7	
凍耐性	+4	+8	+9	
抵抗值	+33	+33	+33	

能在地圖上拾到的特殊裝備／道具：

武器
おたま
湯勺
非賣品

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	+114	+103	+99	火：80

特點：
屬性能力：無

取得方法：

地圖C點上有另一道木幹，只要將木幹打走，便能取得資源場的鑰匙「資材置き場のカギ」。再往地圖D點，調後能利用資源場的鑰匙開啟通道大門，從內裡取過吊橋動力石(はね橋動力石)。

最後，往地圖E點的吊橋去，調查旁邊的控制器，會自動使用吊橋動力石(はね橋動力石)，吊橋放下，越過吊橋，開啟寶箱即可取得。

Check Point

1.在入口附近，先調查旁邊木箱的筆記(古ぼけた紙片)，或直接調查吊橋旁的控制器放下吊橋，再前進。

在休憩的溪古入口附近，我們在倉庫的木箱上找到一張筆記(ぼけた紙片)。
恩雷：「是剛才那部落的人沿用的？」
緋蘭她還在深究筆記：「看，尤迪能。是小孩子的塗鴉。」
看著周圍的景色，我也認同這裡實在是小孩子的樂園。
「是呢。這裡是上佳的遊樂場。」
恩雷：「不過，這塗鴉有什麼意思？」「看上去，好像一幅地圖。」
緋蘭：「下？只是普通塗鴉啊吧？」
恩雷：「是我太多疑嗎？」「繪畫這個的孩子一定很喜歡繪畫呢。定還是普通的塗鴉？好像緋蘭一樣呢。」
緋蘭：「才不會啊！」
看著緋蘭鼓起腮子，蹬著腳，我也禁不住微笑，也一起逗弄緋蘭。
「嘻，是嗎？」
緋蘭：「我說不會啊！」「…呀。」
緋蘭突然露出驚訝的樣子，我感到驚奇。
「…怎麼了？」
緋蘭：「看到尤迪能笑，已有一段日子了。」
我心想：真的是那樣嗎？說實在，我也記不起上次在何時露出笑容，差一點連笑的方法也…
「是，嗎…」
緋蘭：「是啊。」「呢，尤迪能…要向『蒙亞』復仇吧？」
一失中的，我也直接回答。
「所以我在起程。卻遇上一些風波。得快找出那二人組，解開這奇怪的妖術。」
緋蘭：「…尤迪能。」
「什麼？」
緋蘭：「…不不…沒有事…」
但我看著緋蘭，她神情好憂心，是在擔心我嗎…
雷恩：「緋蘭？」
我心意已決，再想只會令我躊躇，我率先帶領大家起程，繼續上路。
「差不多要走了。」



調查圓筒上的筆記

2. 往地圖A點將橫放的木幹轟到河下，再通過木幹，往B點開啟寶箱，取過內裡的吊橋操作輪(はね橋操作輪)。



將橫放的木幹轟到河下

3. 調查F點吊橋旁的控制器，會自動使用吊橋操作輪(はね橋操作輪)，放下吊橋。

4. 通過吊橋，便能進入「試練洞窟」。



使用(はね橋操作輪)，放下吊橋

地圖上某些須運用特別技巧才能取得的寶箱/道具

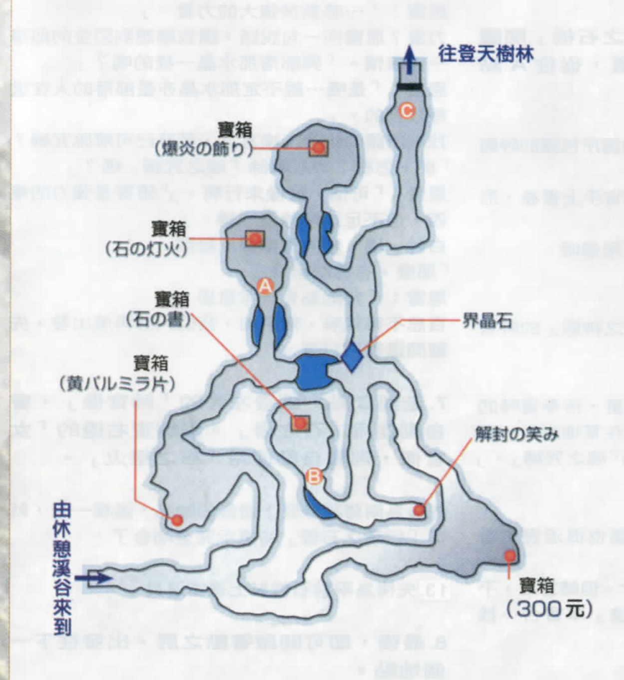


きのこ(蘑菇)，請參考上表內「おたま(湯勺)」的取得方法。同樣可以在資源場「資材置き場」取得。



在G點，要利用火系PA溶掉冰塊，內裡可取得ティールブレード(迪魯刀)。

Map 3 試練之洞窟



是次地圖上會出現的新敵人：



珍寶龍(ゼンバー)

特性與對策：

會噴火的恐龍，懂得噴火及用爪攻擊。動作緩慢，反應也差，不會作主動攻擊。遇上後，宜盡快上前採取攻勢，在未遭受攻擊前收拾它。

要留意，珍寶龍屬火，故不應使用火屬性攻擊，不然只會為它補充HP。

是次地圖上能取得的新裝備/道具情報

界晶石商店內：
鎧甲店(鎧賣り場)



鎧
アイスキルト
冰衣
1000

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	—	+3	+3	無
SP	—	+30	+21	
防禦力	—	+35	+21	
雷耐性	—	+15	+16	
樹耐性	—	+17	+25	
炎耐性	—	+9	+11	
凍耐性	—	+71	+85	
抵抗值	—	+13	+13	



鎧
フレアキルト
炎衣
1500

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	+3	+2	+2	無
SP	+27	+22	+15	
防禦力	+52	+43	+39	
雷耐性	+12	+17	+19	
樹耐性	+12	+18	+27	
炎耐性	+53	+66	+79	
凍耐性	+5	+8	+10	
抵抗值	+13	+13	+13	

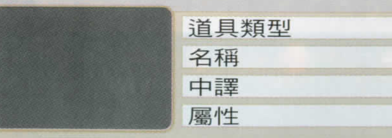


鎧
ログガーブ
披風
1350

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	+4	+3	+3	無
SP	+33	+27	+36	
防禦力	+48	+40	+9	
雷耐性	+6	+8	+103	
樹耐性	+48	+69	+18	
炎耐性	+12	+15	+22	
凍耐性	+11	+18	+13	
抵抗值	+13	+13	+18	

能在地圖上拾到的特殊裝備/道具：

取得方法：
直接開啟寶箱即可。要留意取得道具後，入口會被封閉，九頭「邪魔仔」出現，必須全數擊倒才能離開。



道具類型
名稱
中譯
屬性
特點



Palmyra Accessory
爆炎の飾り
爆炎之飾物
火
特點：能向前方發放火炎彈，攻擊敵人。



Check Point

注意：穿過洞窟後，再不能回到之前的地方，請取齊必須物件後才越過洞窟。

1.調查入口前的石碑「伝承之石板」閱讀提示，或直接穿過左邊通道，從往A點去。

「我皇家保護之物的力量，化成被霧所包護的神殿封印。
女神官提著懸垂的燈火，與及神官手上書卷，形成往彼方的路標。」
閱讀著石碑的文字，恩雷似乎有所領悟。
恩雷：「這是？」
「怎麼了？」
恩雷：「這神殿，說不定由『霧之神殿』的神官興建。」
緋蘭：「神官？」
恩雷：「那些神官擁有強大的力量，侍奉當時的皇族。」「若果由那些神官興建，在某地方內，可能有東西能解除附在我們身上的『魂之咒縛』。」
緋蘭追問：「那是什麼？」
恩雷嘆著氣：「我不知道。」
被意外延誤了行程，恩雷和緋蘭也很沮喪，看著，我決定用行動鼓勵他們。
「要搜尋那東西…可能像大海撈針。但總言之，不越過這裡，我們也不能與『修達』軍會合…找吧。」

10.調查「伝承之石板」

2.A點上，先從大門通道一旁的「口伝之石板」閱讀提示，或直接以裝備了槍武器的角色解除「光槍之扉」的封印。

11.利用裝備槍系武器的角色解除「光槍之扉」的封印。

3.於「光槍之扉」內裡的寶箱取過「石之燈火」。

4.今次沿洞窟右邊通道前進，看到「界晶石」後，鑽進左邊通道，往B點去，找到一道被冰封的大門「宿冰晶」。

5.B點的「宿冰晶」前，以火屬性的PA必殺技將除封印。

12.以火系PA解除冰封印。

6.開啟「宿冰晶」內的寶箱，取過「石之書」。



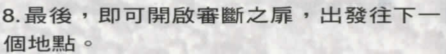
大門被封，必須全數擊倒才能離開

開啟洞窟內的寶箱，我們似乎找到「伝承之石板」啟示的書本，恩雷再作出推測。
恩雷：「…感到很強大的力量。」
力量？恩雷同一句說話，讓我聯想到陌生的部落一件事情。「與部落那水晶一樣的嗎？」
恩雷：「是嗎…說不定那水晶亦是部落的人在這裡找到的。」
找到所謂的物件，換言之，莫非已可解除咒縛？
「那，怎樣？可以解除『魂之咒縛』嗎？」
恩雷：「可惜，好像未行啊。」「確實是強力的東西，但不足以解除這咒縛。」
白幹一場，我向恩雷提出疑問。
「那麼，有甚麼用途？」
恩雷：「我認為有一定意思。」
百思不得其解，無奈地，我們只好再度出發，先離開這裡再打算。

7.走到C點，調查左旁的「神官像」，會自動使用「石之書」。而調查右邊的「女官像，則會自動使用「石之燈火」。

先後為兩尊神像嵌上適當的物品，這樣一來，就與「伝承之石板」的提示完全吻合了。

13.先後為兩前石像裝上適當道具



8.最後，即可開啟審斷之扉，出發往下一個地點。

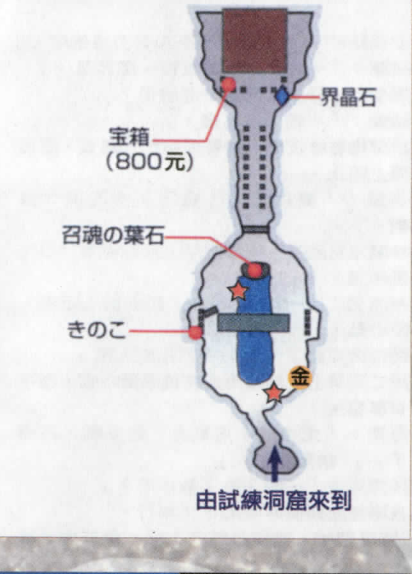






Map 4 登天樹林(天つかむ並木道)





是次地圖上能取得的新裝備/道具情報

界晶石商店內：

武器店(武器賣り場)



武器
ブラディエブレード
血斬刀
1200

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	—	+156	+146	冰：103
屬性能力	無			



武器
ヴェマナソード
法拿劍
500

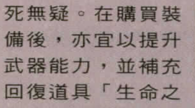
能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	+173	+157	+147	火：98
屬性能力	無			



武器
エローラパイク
伊諾拿槍
2200

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	—	+131	+122	樹：148
屬性能力	無			

首腦資料：
ハガン[牛梗獸]







特性與戰術：

三名首腦攻擊力強勁，如果玩家不先為角色購買裝備，增強能力，可謂必死無疑。在購買裝備後，亦宜以提升武器能力，並補充回復道具「生命之精」，以備不時之須。另外，亦應留意角色有否不良狀態，先作解除。

又或者，玩家可先回到之前的地圖打個轉，先儲滿PA。如做足以上多點，已經有一定勝算。

而在戰鬥層面，首腦雖有三名之多，但若果已購入一定良好裝備，其實他們的攻擊力並不強勁，玩家足以應付有餘。

有關首腦的特性，由於是同一類型的怪物，所以他們三只會作出不斷回旋揮捶攻擊，這時玩家應學習電腦，先作擋格。

在揮舞鐵捶一定時間後，他們均會喘氣，任由玩家宰割。可使用連續攻擊或PA連系先置一頭怪獸於死地，其餘的就好應付。

擊倒任何兩頭怪獸後，淨餘的一頭會進入狂戰士狀態，全身通紅，體力得以全回復，攻勢也會加強。不過，它弱點如舊，只要待他喘氣時作出攻擊，照舊重覆擋格與攻擊可輕易取勝。

Check Point

1. 直接進入闇照之門，到達「霧之神殿」。

14. 進入闇照之門

2. 以火屬性PA必殺技攻擊樓梯起首的火炬(兩枝中任何一枝亦可)。

15. 點著最底層的火炬

3. 火炬由一直燃點至樓梯路最高處，神殿大門得以開啟。

4. 進入「神殿前室」，進入首腦戰。

進入神殿，一隻手持巨錘的大牛頭怪餘然擋在我們的前路，對峙之間，再有兩隻同類型的怪物出現，將我們重重包圍，形勢危急。
恩雷：「被包圍了。」
緋蘭：「是甚麼，這些傢伙，與之前的不同。」
事出突然，不過有一點可以肯定。三隻怪物對我們抱有敵意，怒怒的捶著地下，便擁向我們。我們只有幹了。

16. 我們被怪物重重包圍

5. 取勝後，進入故事情節。

地圖上某些須運用特別技巧才能取得的寶箱/道具

17. 進入闇照之門前有一個噴水池，上有召魂之葉石。須如圖示般繞石台外欄走去，再掉到噴水池上，便能取得。

淘金熱點：

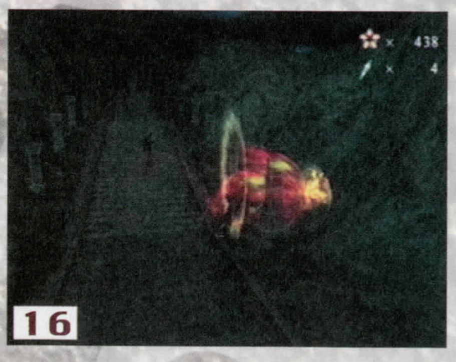
在地圖上有這個有「金」字的位置，有一頭珍寶龍。擊倒它後，每隔約10秒，珍寶龍會重新出現，無限次復生。所以，只要停留在這位置，不愁賺不到錢。

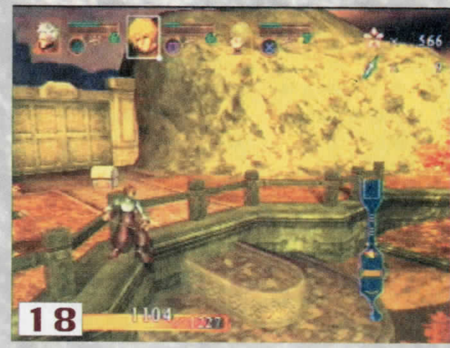


17


14




16


18

第二章

18. 擊倒怪獸後，我正想從「神殿前陣口」進入神殿。可是，有人從口喝止我們前進。
「不要動！」「在這裡幹什麼？」
回看觀察，那是一名俊朗的金髮男士，看樣子，他應該是一名軍人。
為免誤會，我著恩雷表明身份。
雷恩：「無惡意的，我們正出發往『修達』。」
男仕仍在介備，右手伸向劍柄，作勢拔劍：「『修達』，不是『蒙亞』的人嗎？」
恩雷再解釋：「不，從『斯爾靈』來的，希望加入『修達』軍。我是恩雷。還有尤 迪能和緋蘭。」
「尤迪能是『修達』出生啊。」
聽著恩雷的話，男仕變得歡容。
「呀，那樣嗎。早些說嘛。」

19. 男仕以重遇好友一樣，拍打著恩雷雙肩，表現十分友善。對，他並不是怪人，亦是日後與我和恩雷一起成為「修達四劍王」的其中一位劍客「飛燕克」。
男仕：「我是飛燕克。」「嘿，算是『修達』軍的皇牌吧。多多指教。」「你們，擊倒了這裡的怪物嗎？好厲害。」
緋蘭對飛燕克沒多大好感：「奇怪的傢伙。」
飛燕克似也留意到：「嗯？那 小孩是誰？」
緋蘭顯然很生氣：「誰是小孩！」
恩雷：「飛燕克，可以帶我們往營去嗎？」
飛燕克：「好遠的啊，今天就在這裡休息，明天再出發吧。」

20. 如是者，在飛燕克嚮導下，我們在神殿附近的樹林歇息一晚。
晚上，營火前，恩雷向飛燕克提出疑問。而我則一直打磨著劍，看著劍上反映觀察著各位。
恩雷：「飛燕克，可以詳細告知我們那集落的慘況嗎？」「沒有人，是因為『災禍之夜』嗎？」
飛燕克：「…嗯。已一年多了，也不知何時才能復興。」「真的，好可恨的事。」
恩雷：「我想聽聽。我們只聽過傳聞。」
飛燕克：「你那麼說，其實我也知道太多啊。」「當時，你們打倒了的怪物洶群而出，襲擊集落。那集落所有人都被吃掉啊。」
恩雷：「聽說，率領異形群的好像是人類…」
飛燕克：「是，並且是年輕的少女。」「從哪裡來，目的，完全不知道。」「他們突然出現，『修達』與『蒙亞』兩軍均有受害。之後，又再像煙般消失…」
聽著飛燕克與恩雷的對話，緋蘭十分不悅。
緋蘭：「我不要聽那些話！」
飛燕克生氣得站起來：「什麼是那些話！你明白什麼！」「外人怎會了解災害的深刻程度！」「我有很多朋友都在那時候死了！」「不解開事件真相，死去的傢伙們可不會瞑目！」
恩雷：「說上來，小路的深部有幢古老的建築物…」
飛燕克：「嗯？那是靄之神殿。」「你們知道祭祀『雙女神』的伝說嗎？」
恩雷：「不…」
飛燕克：「遠古時…某古代皇國上，有兩位公主。」「是美麗的姊妹，有傳她們為自我的欲望喪志，毀滅了國家。」「這路上的『靄之神殿』乃為祭祀她們。」
緋蘭：「為甚麼？為甚麼要興建神殿拜祭可怕的公主！」
飛燕克：「那…是為奉盛她們吧。」「如果不理會她們，說不定又會搗亂。所以便興建神殿祭祀，安撫她們。」「不過，卻不知有否效果呢。」
緋蘭：「…呢，剛才的女孩，莫非是…」
恩雷：「甚麼？那孩子怎麼了？」
緋蘭：「…嗯，沒甚麼。」
緋蘭抱著膝沉思，接著欲站起來離去，恩雷馬上阻止。
恩雷：「要往哪裡？夜了，今晚要休息啊。」
緋蘭沒有回答，繼續沉思，飛燕克看得很不是味兒。
飛燕克：「…你們好陰沉！談些開心話吧，開心話！」
與飛燕克談了一會，我們先後入睡。
第二天早上，我和飛燕克被恩雷吵睡，似乎有事發生。
恩雷：「尤迪能，飛燕克。起來啊，不得了。」「緋蘭不在。」
飛燕克：「…嗯？去了散步吧？」
我聯想起緋蘭昨晚的古怪舉行。
「昨晚開始，她舉行就有古怪。莫非去了神殿？」
飛燕克：「神殿？喂喂，開玩笑吧。那裡充滿怪物啊。進入那鬼地方，無把握能離去的。」
恩雷：「來吧！」
飛燕克似沒有打算行動：「你努力。」
恩雷很著急：「在說什麼，你也要來啊！」「呀？只我們，不知道神殿內的情況啊。我們需須嚮導。」
飛燕克老大不願：「為何要我？」
恩雷：「來，快走！」
無辦法之下，我與雷恩強拉著飛燕克為我們嚮導。
恩雷：「緋蘭！緋蘭！」
進入神殿，恩雷大喊著緋蘭的名字，但遺憾地沒有回應。
「看來走到神殿深處了。」
飛燕克：「開玩笑，真是。」
我們三位無奈開始搜索，尋找緋蘭。

註：飛燕克只需援助角色，玩家不得使用，與及轉換他的裝備。不過，玩家可使用他的PA必殺技。



18



19

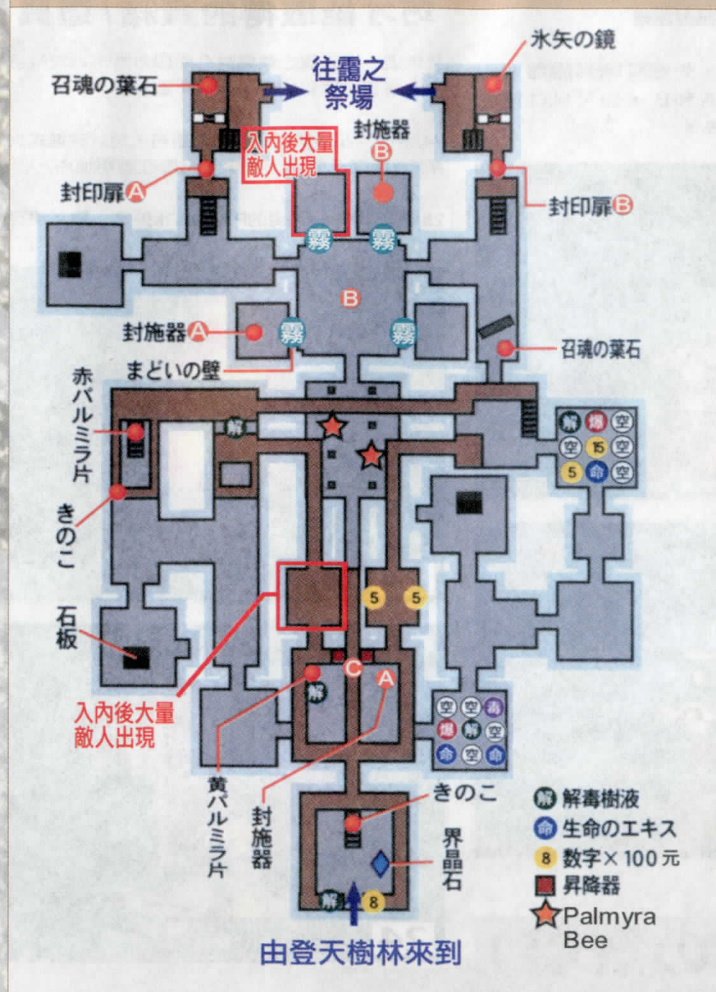


20





MAP 5 もやの神殿(靄之神殿)



是次地圖上會出現的新敵人



ホロ(菠蘿怪)

頭部會噴出光球攻擊，封印角色的必殺技。基本上不難對付，擊倒他後，他背上的子獸會掉到地上，此時可作追打，不然它會消失。



テサリジェル(水布丁)

懂得擋格，並於擋格後作出分裂，十分纏人。擊中他後會掉下大量金錢，如果想賺錢，不妨讓他作出分裂。



シュミナ(桌子怪)

特性與對策：

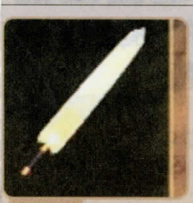
行動緩慢，會噴出雷系攻擊。由於桌子怪攻擊需時，只要從速攻擊，他已不能再作出任何攻擊。

是次地圖上能取得的新裝備／道具情報

註：由於版位關係，本欄以後只會為首次出現的新物品作介。不便之處，敬請原諒。

界晶石商店內：

武器店(武器賣り場)



武器
アルテルスター
亞迪魯之星劍
4800

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	+189	+157	—	雷：202

屬性能力：SG 回復

武器
アミューンスピア
亞爾槍
1850

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	—	+147	—	雷：150

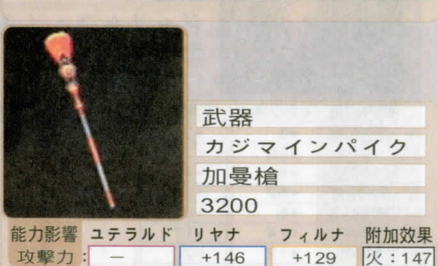
屬性能力：無



武器
ラノララク
拉魯拉拉劍
1500

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	+207	+173	+155	樹：92

屬性能力：SG 吸收



武器
カジマインパイク
加曼槍
3200

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	—	+146	+129	火：147

屬性能力：無

鎧甲店(鎧賣り場)



鎧
ヴォルトキルト
甲衣
1300

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	+4	+4	—	無
SP	+30	+25	—	
防禦力	+44	+37	—	
雷耐性	+47	+68	—	
樹耐性	+6	+9	—	
炎耐性	+13	+16	—	
凍耐性	+11	+18	—	
抵抗值	+13	+13	—	



鎧
コルトクローク
和服
2800

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	+11	+9	+6	無
SP	+80	+66	+47	
防禦力	+75	+63	+57	
雷耐性	+26	+38	+42	
樹耐性	+25	+36	+54	
炎耐性	+31	+39	+47	
凍耐性	+23	+38	+46	
抵抗值	+15	+15	+15	

Check Point

1.穿過前陣北口，走到大堂。

21.來到大堂

2.沿左邊通道，通過地圖靠左邊的樓梯，到達地圖A點，解除大門封施器。便能開啟大堂正門。

22.啟動封施器

3.踏上一旁的電梯，便能直接回到大堂。

4.通過大堂正門的「中廊口」，往以地圖B點為中心的陽光之台座。

5.台座周圍有多面鏡子「月鏡」，利用陽光折射，並調較月鏡角度，可清除各房間前的霧，先後進入各個房間。

23.改變月鏡角色，解除封施器

6.利用鏡子清除霧，先後解除封施器A和B，以開啟封印扉A和B，便可以往霧之祭場(もやの祭場)去。



22

21



23

地圖上某些須運用特別技巧才能取得的寶箱/道具

見地圖，進入霧之祭場前有兩個地方可以取得召魂之葉石。詳細方法，請見下圖：

24.要取得左邊房間的召魂之葉石，須以突進式火系PA鑽進房間內，或穿上火屬性鎧甲進內。

25.要取得右邊房間的PA首飾冰矢之小鏡，須穿上雷屬性鎧甲進內。

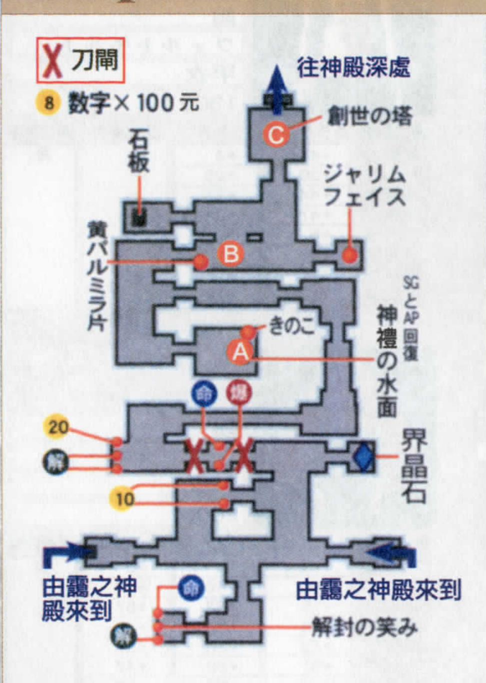


24



24

Map 6 靄之祭場(もやの祭場)



是次地圖上會出現的新敵人



特性與對策：

牠的攻擊有Guard Break效果，故擋格並沒有用。故此，應盡快攻擊收拾牠，除此別無他法。留意，被這怪物擊中後，必殺技會遭到封印，必須以指定道具，或等待一定時間後解除。

是次地圖上能取得的裝備/道具情報

界晶石商店內：

頭盔店(兜賣り場)



頭盔

ジャリムフェイス

全面罩

1300

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	+3	+3	—	無
SP	+26	+22	—	
防禦力	+55	+46	—	
雷耐性	+52	+75	—	
樹耐性	+6	+8	—	
炎耐性	+14	+17	—	
凍耐性	+12	+20	—	
抵抗值	+13	+13	—	



頭盔

イオニアスフード

頭巾

1100

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	+5	+4	+3	無
SP	+38	+32	+22	
防禦力	+59	+49	+44	
雷耐性	+5	+8	+9	
樹耐性	+50	+72	+108	
炎耐性	+14	+17	+20	
凍耐性	+12	+19	+23	
抵抗值	+13	+13	+13	



首飾店(アクセサリ賣り場)

裝備名稱	價錢	屬性	特點
飛翔之証	800	火	尤迪能的基本裝備。
穿爪之指輪	1000	無	突進系PA。
召炎之輪	1200	火	恩雷的基本裝備。
小葉樹之結晶	1600	樹	向前方發動葉之彈。
凍結ブレスレット(凍結手鐲)	950	冰	發放冰塊，有追尾效果，時間隨Gr等級增加。
冰矢之小鏡	1500	冰	發放冰塊，攻擊敵人。

是次地圖上能取得的新裝備/道具情報



頭盔
くりクリの姿影
沙捶兔
非賣品

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	+20	+16	+10	無
SP	+150	+125	+88	
防禦力	+27	+23	+21	
雷耐性	+7	+11	+12	
樹耐性	+5	+7	+10	
炎耐性	+7	+9	+10	
凍耐性	+12	+20	+24	
抵抗值	+22	+22	+22	

取得方法：

打倒怒怒狼後，間中會有寶箱。以隨機形式，從寶箱內可取得該件裝備。主要視乎玩家的運氣。

Check Point：

1.直接往界晶石，途中會發生事件。

走到祭場內，我們仍然找不著緋蘭，飛燕克開始暴燥。

飛燕克：「真是…往哪裡去了。小鬼真讓人費心…」

恩雷：「對不起…平時並不是這麼任性的。」

飛燕克：「甚麼啊！那小鬼是你的妹妹嗎？」

恩雷：「不，與她在一年前相識。」

飛燕克：「一年前？」

恩雷：「約在『災禍之夜』不久後。緋蘭喪失記憶，倒在『斯雨靈』邊境。在我與尤迪能照顧下，她拾回開朗，但仍未回憶記憶。只知道自己名叫『緋蘭』。也記不起親人與身世。」

飛燕克：「…是嗎。」

飛燕克慚悔同時，恩雷突然發出驚叫，我馬上詢問。

「怎麼了！」

我望向恩雷視線方向，在通道的陷阱後邊，確實有個人影經過，那身影，好像在哪裡見過…

飛燕克：「是小鬼嗎？」

恩雷：「不，是他…」

飛燕克：「什麼啊，他即是？」

飛燕克當然不知道，我們見到的是之前的妖術師，解開我們魂之咒縛的關鍵。未待兩人行動，我已上前。

「追！」

26.重遇咒術師

2.先替尤迪能與雷恩分別裝上炎屬性和冰屬性的PA，接著往地圖A點地方「神禮之水面」補充SG與AP。

27.補充SG與AP

3.往地圖B點，會看到一個巨人。他的攻擊力足以一擊必殺，且HP無限，無可能擊倒他。應伺機越過該地區，往地圖C點的創世之塔，繼續行程。

註：如被巨人追及，應採取擋格，減少受創，並趁巨人未及發動第二次攻擊時逐少逐少移往目的地。

28.避開巨人追擊

4.創世之塔內，憑各石板的提示，順次序使用炎、冰及雷的PA必殺技轟向石柱，便能打開前路的大門，往神殿最奧(神殿深處)去。

29.順次序使用炎、冰及雷的PA必殺技，開啟大門。



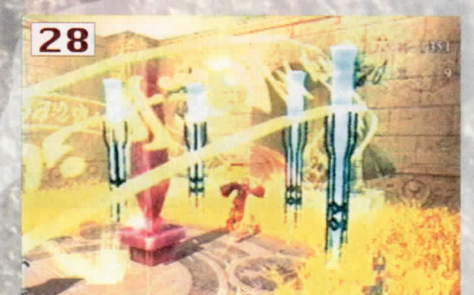
25



26

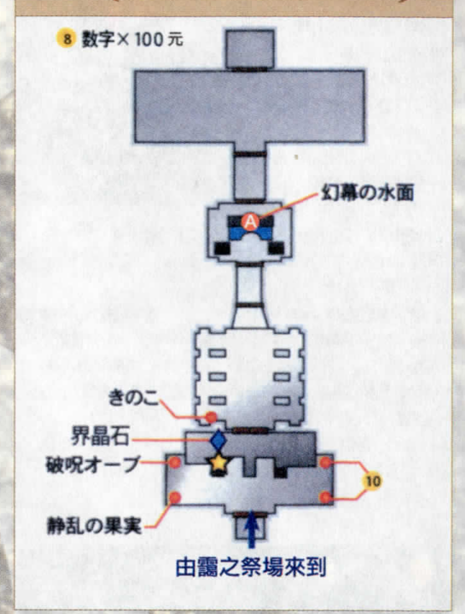


27



28

Map 7 神殿最奧(神殿深處)



Check Point

1.往地圖A點的「幻幕之水面」，以冰系PA撲滅台上的火炎，便能進入內堂(占事室北扉)。

抵達占事室北扉，我們終於找到緋蘭。恩雷立即上前慰問，但緋蘭十分呆滯，並沒有回應。

恩雷：「無事就好了，無受傷嗎？」

我又問：「看到那傢伙嗎？」

緋蘭：「傢伙？」

緋蘭很驚訝，看來並未發現妖術師。

恩雷：「我們遇上那妖術師。還以為他往這裡來。」

緋蘭：「不知道…」

找到緋蘭，飛燕克只想馬上離去：「快回去吧。」可是，緋蘭似乎並不願，支晤而對。

緋蘭：「我…」

恩雷：「怎麼了？有什麼事嗎？」

緋蘭：「『雙女神伝説』…」

緋蘭正想說出真相，大門之外突然傳出一道雜聲，緋蘭注意力被分散，走到門外，我們也追著，飛燕克無奈地，也只能隨著我們。

門外，我們走到另一個神殿廣場。神殿門前的正是妖術師，好像在研究要如何開啟大門。

恩雷：「你是！」

妖術師：「唉唉，總是在不適當時間出現的小孩子…」

妖術師神情扭曲，手一揚，我們看著天上的天花壓到我們身處的廣場中心。幸好，我們四個先後避開，卻被分散到廣場左右兩邊，恩雷與飛燕克；我與緋蘭兩組人分別受到襲擊，先保護自己，我們首次分別展開戰鬥。

29.以冰系PA撲滅台上的火炎

30.尋回緋蘭



恩雷與飛燕一戰

首腦：マンスルバディ(椰樹怪)



戰略與對策：

椰樹怪有兩種攻擊模式：一是不斷回旋攻擊，二則從空中以身軀罩著角色，令角色受傷。戰鬥中，玩家只能控則恩雷一角，由於恩雷在擋格後能回復SG，加上樹怪只會攻擊恩雷，所以擋格也不是壞色，就讓樹怪攻擊恩雷時，讓飛燕克使用PA暗算它吧。

留意，樹怪的回旋攻擊十分強，擋格後，恩雷須要一定時間後才能採取行動，故宜用PA解除硬直時間。另外，如被樹怪罩中，除擋格或使用PA外，別無其他方法。角色須待樹怪受到另一名同伴攻擊時才能回復自由。

綜論，由於樹怪的攻擊力不強，只要小心擋格，伺機攻擊，則不難取勝。



尤迪能與緋蘭一戰

首腦：エフェンス(分身獸)



戰略與對策：

分身獸會間歇性出現，每次連帶一、兩個分身一起作出攻擊。在分身獸攻擊期間，玩家須從速試探出它的真身，加以重擊，不然它又會消失，採取下一輪攻勢。當玩家錯誤攻擊分身獸的分身，分身會化成液體，凝聚到地板上，阻礙玩家行動。

與樹怪一樣，分身獸的攻擊只會封印玩家的PA，攻擊力不足為患(當然玩家的裝備也不能太弱)，可輕易取勝。

我與緋蘭戰勝怪物之時，天花也回到本新位置，恩雷和飛燕克在廣場對面，他們亦平安無恙。

「恩雷、飛燕克，無事嗎？」

恩雷：「嗯。那男人…」

「被逃脫了。」

恩雷：「他在這裡幹什麼？」

飛燕克：「那傢伙究竟是誰？」

恩雷：「之後再說吧。」



第三章

總算越過霧之神殿，飛燕克嚮導下，我們走了好一段路，終於到達「修達」軍的軍營。以這一刻為止，我們才知道飛燕克原來是「修達」領導人的兒子。由他作介，我們成功加入「修達」軍，並獲分配一個帳幕。

31.手續之後，已經是夜深，飛燕克帶領我們到帳幕內休息。



31

飛燕克：「作為『修達』軍代表，我重新歡迎你們。」

恩雷：「吃了一驚啊，你竟然是『修達』軍領導的兒子。」

飛燕克：「沒有什麼好驚吧。」

「飛燕克，加入軍隊之前，我會得搜索那男人。」

飛燕克：「是神殿那傢伙嗎？是誰啊，那傢伙？」

「不知道正確身份…是對我們下咒的咒術師。」

飛燕克：「咒術？」

恩雷簡單為飛燕克解釋我們身中的咒術『魂之咒縛』。

飛燕克：「好麻煩咒術呢。」

緋蘭：「那傢伙，在神殿幹什麼？」

「像在調查。可是看不到另外一名男人蹤跡…」

飛燕克：「有同伴嗎？」

緋蘭：「嗯。好強的男人。雖然左手不便行動，但是完全沒有讓人感到那種感覺。」

飛燕克神情轉趨緊張，事情看來不簡單。

飛燕克：「是左手嗎？是左手不便的劍士嗎？」

恩雷：「嗯…飛燕克有頭緒嗎？」

飛燕克：「詳細告訴我那傢伙的事！」

緋蘭：「確實，有聽過名字…迪…是什麼？」

飛燕克：「迪克？」

恩雷：「嗯…是啊。飛燕克認識他嗎？」

飛燕克垂著頭，好像有難言之忍：「…是哥哥。」

「那傢伙…依然那麼敗壞！」

恩雷：「真的？真的是你哥哥…為什麼？」

飛燕克很激奮，再詢問：「在哪裡遇見他？他的目的地是？」

緋蘭：「不知道才在找啊。你才不知道哥哥的所在嗎？」

飛燕克：「那傢伙出走了。已經多年不知所蹤。還以為找到他的尾巴…與卑鄙的咒術術聯手嗎…」

我醒起迪克的目的地，便告訴飛燕克：「好像叫什麼『綿毛的草原』…」

32.知道迪克目的地，飛燕克沉默離去，我們則繼續在帳幕盤算要如何找尋「咒術師」。經過一晚，一名蒙著臉的長髮大漢走進我們的帳幕，向我們打聽。

大漢：「對不起，我有事想詢問。」

恩雷：「你是？」

大漢：「亞柏恩。受『修達』軍所僱的傭兵。你們認識飛燕克嗎？我找不到他。昨晚，自與你們回來起悶悶不樂的，舉行十分古怪。今早起便不見他，好像一個人出走了。我想你們應該會有頭緒…」

亞柏恩，回憶中，他在日後與我、雷恩和飛燕克成為「修達四劍」主。

回想起飛燕克出走，應該因為大哥哥「迪克」一事，恩雷當時便如實告訴亞柏恩。

緋蘭：「迪克可能在『綿毛』之草原。那傢伙往那裡尋哥哥去了吧？」

知道真相，事情變得麻煩，亞柏恩按耐不了嘆息。

亞柏恩：「是那麼樣嗎…愚蠢的傢伙。無辦法，我去找他。」

亞柏恩單獨離去，恩雷知道飛燕克有麻煩，也打算起程幫忙。

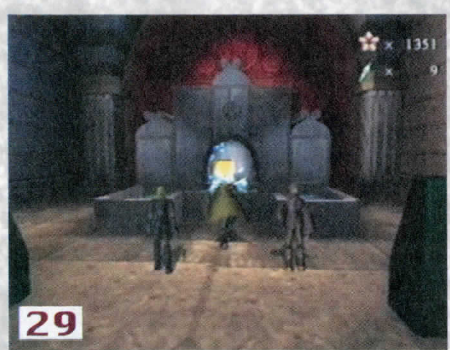
緋蘭：「下，為甚麼？不用理他啊，那種傢伙。」」

恩雷：「他不是幫了我們嗎？還有，說不定可以找到迪克的線索。目的地還不是一樣？」

緋蘭：「但我們不知道『綿毛草原』在哪裡啊。」

恩雷：「不用擔心，我昨天已打聽好了。」

於是，念飛燕克有助我們之恩，我們亦起程往「綿毛草原」，順道幫忙飛燕克。旅途上，我們先要通過被淹沒的空洞(埋もれた空洞)。



29



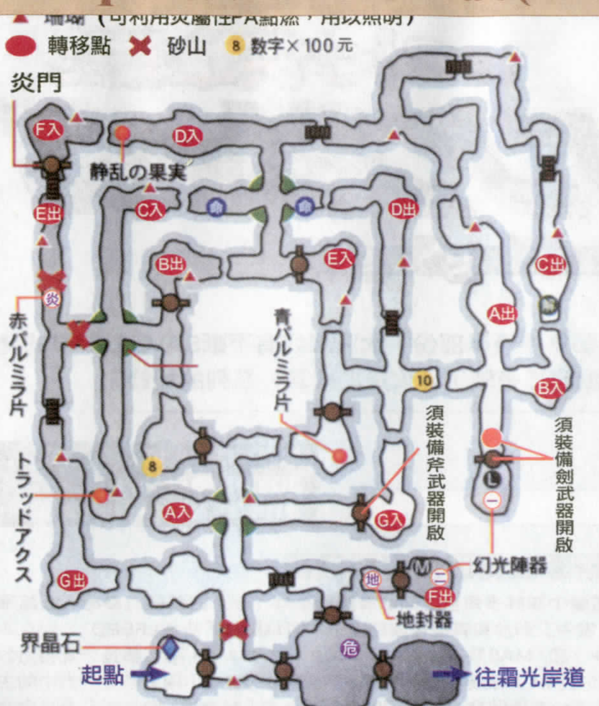
30



32



Map 8 被淹沒的空洞(埋もれた空洞)



是次地圖上會出現的新敵人：

對策與特性：



會使用雙鉗攻擊玩家。攻擊力極強，幸速度與反應緩慢，玩家可趁他們未及攻擊時消滅之。



以群體在指定地區出現，附身在角色上，吸削SG。被附身後，應使用PA，或利用另一角角色打走附身在角色身上的蚯蚓，避免被持續吸去SG。

是次地圖上能取得的新裝備／道具情報



武器
ドラットアクス
水晶斧
非賣品

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	+174	—	—	無
屬性能力	無			

取得方法：
通過轉移點「A」、「B」後，可直接往該寶箱取得。

各個寶箱：
解除地封器後，各砂山會消失，所以有心奪寶的玩家不妨待啟動地封器後再取過心儀寶物，會方便得多。

Check Point

1. 往地圖有「危」字的「幻陣洞」，有有一條巨形蚯蚓，它攻擊力亦足以一擊必殺，敵不過他的，仍馬上離開為上。

2. 往地圖有「A入」的轉移點，通往「A出」的位置，往地圖有「一」字的地點，以裝備劍系武器的角色解除大門封印，啟動第一個「幻光陣器」。

33. 利用轉移點，通往不同地方

3. 通過「B」、「C」轉移點，來到有「炎門」字樣的地方。

4. 以冰系PA必殺技轟向炎門，解除封印。之後穿過「E」點的轉移點，往有「二」字的地點啟動第二個「幻光陣器」，有「危」字地點的巨形蚯蚓會失去力量，力量大為減弱。

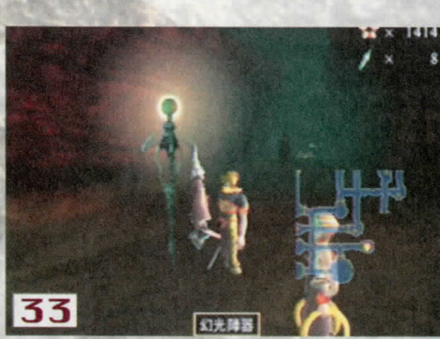
34. 啟動最後一個幻光陣器

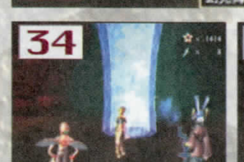
4. 啟動旁邊有「地」字的「地封器」，可打通所有砂山密封的通道，得以通過，直接回到有「危」字的地方。(當然，也可以先回界晶石記錄。)

5. 擊退有「危」字地點的蚯蚓後，可通過靠洞穴一旁的「昇天洞」，登上昇降機往霜光岸道(霜光る崖道)去。

35. 登上昇降機，往下一個地區

待續……







是次地圖上能取得的新裝備／道具情報

界晶石商店內：
鎧甲店(鎧賣り場)



鎧甲
ブレミールキルト
肚兜
3000

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	+13	+10	+7	無
SP	+96	+80	+56	
防禦力	+87	+72	+65	
雷耐性	+13	+18	+20	
樹耐性	+12	+18	+27	
炎耐性	+16	+20	+24	
凍耐性	+14	+22	+26	
抵抗值	+33	+33	+33	



頭盔
アグズムギア
護眼鏡
2700

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	+11	+8	+6	無
SP	+78	+65	+46	
防禦力	+96	+80	+72	
雷耐性	+14	+21	+23	
樹耐性	+13	+19	+28	
炎耐性	+18	+22	+26	
凍耐性	+12	+20	+24	
抵抗值	+33	+33	+33	



頭盔
伝承のナガミミ
伝說之長耳
3800

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	+8	+7	+5	無
SP	+64	+54	+38	
防禦力	+41	+34	+30	
雷耐性	+57	+82	+90	
樹耐性	+2	+3	+4	
炎耐性	+4	+5	+6	
凍耐性	+2	+3	+4	
抵抗值	+7	+7	+7	



頭盔
コック帽
廚師帽
1159

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	+7	+6	+5	無
SP	+58	+49	+34	
防禦力	+43	+36	+32	
雷耐性	+2	+4	+5	
樹耐性	+2	+3	+4	
炎耐性	+68	+85	+102	
凍耐性	+3	+5	+6	
抵抗值	+8	+8	+8	



頭盔
森の守り
森林護身符
4400

能力影響	ユテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	+8	+7	+5	無
SP	+66	+55	+39	
防禦力	+42	+35	+31	
雷耐性	+1	+2	+2	
樹耐性	+55	+79	+118	
炎耐性	+3	+3	+3	
凍耐性	+2	+3	+4	
抵抗值	+15	+15	+15	

GAME PLAYERS GAME·DATA

發售商：ENTERBRAIN
售價：6800 日圓
容量：CD-ROM
記憶：3 BLOCKS
發售日：2001 年 5 月 24 日

PS／SRPG



終盤激戰篇

TearRingSaga

《TEARRING SAGA》攻略今期進入最後階段，而最艱苦的戰鬥也全都集中後半部份，大家最好有不斷SAVE/LOAD的覺悟了（笑）！不過話說回來，為什麼主角寧南竟然會那麼弱？其程度簡直是破了《火炎之紋章》系列的紀錄！

MAP 21 魔龍古拉里昂

～利達之古城～

版圖屬性：邊境
出戰部隊數目：8
勝利條件：敵全滅＋取得所有道具

康姆斯他們經過千辛萬苦，終於到達了利達古城，而傳說中的復活寶物「德里安」（☆ダクリュオン）就是藏在這裡。不過在康姆斯面前，魔龍古拉里昂（クラニオン）竟然突然出現！魔龍古拉里昂本來是利達王國的守護龍，但在數十年前牠卻將整個利達王朝滅亡，雖然牠最後被六勇者收服，但經過數十年的療傷後，牠現在已經重新復活！在魔龍壓倒性的力量下，康姆斯他們難道會……

魔龍要交給嘉多里應付

在這關出現的土之聖龍古拉里昂，由於擁有最強的防禦裝備（？）「聖龍之鱗」（聖龍のウロコ），玩者絕對不可能傷到牠分毫。古拉里昂在TURN 5便會自行離去，在這段期間，玩者只有忍耐一途。大家應利用回避力和防禦力高的同伴來阻擋古拉里昂前進，而嘉多里也可以使用「RING OF SARIA」（リングオブサリア）來變身成為火之聖龍尼奧朗和古拉里昂對抗。


◆可以對抗古拉里昂的便只有由嘉多里變身而成的火之聖龍



◆康姆斯和其他同伴宜留守原位，專心對付來犯的怪物

帝國邪神軍和李察軍之大決戰！

當玩者終於忍耐到 TURN 5 ，古拉里昂飛走後，大家不要以為可以鬆一口氣，因為這時帝國邪神軍（ガーゼル軍）會由北、東和西三面同時出現！由於敵人的數量實在太多，單靠康姆斯隊的力量根本難以應付。幸好在TURN 6，由李察（リチャード）所率領的大軍便會趕到救援。他們的實力強橫，帝國邪神軍的部隊面對他們簡直是不堪一擊。玩者只消留在初期的位置附近，專心對付前來攻擊玩者的敵人，餘下的帝國軍只要留給李察他們便可以了。


◆敵人這種陣容，單靠玩者八個人絕對應付不來



◆李察軍中所有人都是精銳，身上的武器更全都是超罕有的，好想偷啊！

和李察軍談話取得貴重武器

在這關中有許多角色之間都有談話事件（事件的詳細可參考「談話事件」），當中艾莉沙和森遜在談話後分別可以取得「☆SILFEED」（☆シルフィード）和「MASTER AXE」（マスターアクス），兩者都是非常強力的武器，加在兩人身上絕對是如虎添翼（在筆者的隊中，兩人都是主力中的主力）。不過大家要留意由於這關的勝利條件是「敵全滅+取得所有寶箱內的道具」，所以一旦玩者一早已經打開了所有寶箱，李察軍將敵人全滅的一瞬便會自動過關，如果玩者還未完全所有談話事件便糟糕了。因此，玩者應留到最後才去打開寶箱。康姆斯終於取得了女神宇多拉之淚「德里安」了！



◆可以取得強力武器的談話事件，絕對不能錯過



◆康姆斯終於取得了可以救活亞多洛姆的姊姊了

談話事件

康姆斯（ホームズ）&李察（リチャード）	麗茜艾（レシエ）&拿芬（ラフィン）
珊（サン）&絲露花（シルヴァ）	艾莉沙（エリシャ）&艾菲度（アフリード）
馬德露（マーテル）&菲露（ヴェーヌ）	森遜（サムソン）&鐵木真（テムジン）
花蘭（フラウ）&菲露（ヴェーヌ）	森遜（サムソン）&嘉典娜（カティナ）

A ☆德里安（☆ダクリュオン）	D 敵援軍出現地點（東）
B ☆DOLHAKEN（☆ドルハーケン）	E 敵援軍出現地點（西）
C 敵援軍出現地點（北）	F 李察軍出現地點



MAP 22 老將薩卡利亞

～布拉多～

版圖屬性：草原
出戰部隊數目：12
勝利條件：擊敗對方頭目

成功取得了「德里安」後，康姆斯一行返回利古利亞（リグリア）要塞。但就在這時，布拉多城（ブラード）的萊因哈特正受到莎利亞國的另一大公阿哈布（アハブ）的部隊攻擊，而領導這支部隊的，是阿哈布旗下的首席將領薩卡利亞（ザカリア）。為了拯救孤軍作戰的萊因哈特，康姆斯他們立即出手相助！

拯救萊因哈特出困境

戰鬥一開始，玩者會發現布拉多城已經被敵方軍隊占領了九成，只餘下萊因哈特一人緊守在據點上面。雖然萊因哈特的實力不弱，又身處在可以回復HP的據點上面，但筆者對他在防禦力和回避力上始終有所顧慮，因此玩者應一開始便要越過東面的橋，直往據點支援他。



◆萊因哈特一開始已會加入玩者一方，他應緊守原位，不要主動出擊

針對敵人的弱點

在和萊因哈特匯合後，玩者便可以展開反擊的攻勢。這關的敵人分散在城內的各個角落，而且大部份都只會站在原地不動，等到玩者接近時才會前來攻擊。利用這個弱點，玩者可以將敵人逐個擊破，只要用防禦力高的角色走進敵人的行動範圍，待敵人接近後我方才一擁而上圍攻。另外，由於敵軍中有許多裝甲兵，裝備「ARMOR KILLER」（アーマーキラー）、「HAMMER」（ハンマー）等針對裝甲兵的武器會比較有效。



◆魔法也是對付裝甲兵的強力武器

敵將薩卡利亞攻略法

薩卡利亞的攻擊力和防禦力都非常高，而且速度達到7，隨時可以二回連續攻擊。不過，他對於魔法是完全沒有抵抗能力的，因此只要用艾莉沙強力的魔法（＋突擊）或者是THUNDER SWORD便可以輕易將他擊倒。如果大家想贏得更輕鬆，可以找由里去將薩卡利亞手中的劍偷走，令他失去反抗能力。在擊倒薩卡利亞後，他便會加入成為玩者的同伴。



◆薩卡利亞比起之前的巴路巴洛薩要弱得多了

你的裝備足夠嗎？

今次已是玩者第二次來到這個布拉多城，記得之前這裡有一家秘密商店是不能進入的嗎？現在如果玩者已在利古利亞要塞的道具職人處合成了「☆盜賊之鎖匙」，便可以入內購物，裡面售的全都是可以二回連續攻擊的「MASTER」系武器！有足夠金錢的話請務必「入貨」。另外，本關敵人身上的武器雖然沒有強力的傢伙，但如果可以用盜賊去偷取的話，不但能令敵人無力化，而且也節省了買武器的錢。不過要留意當敵人失去了武器後，他們的WP（戰鬥力）會下降不少，這會連帶擊倒他們時獲得的經驗值也會減少。



◆秘密商店內的MASTER系武器強力非常，配合有連續之技的角色更是恐怖



◆由里只要速度夠快，要偷武器實在是易如反掌

世上竟有如此闊綽的賭場？

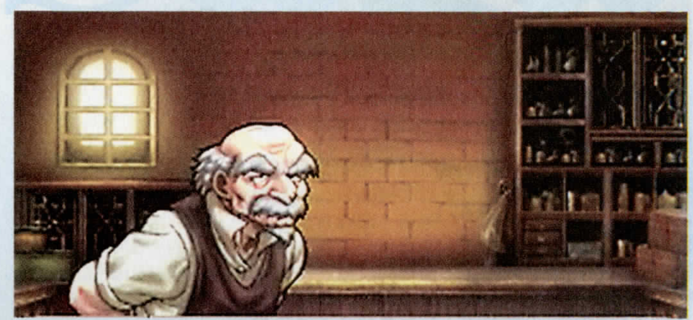
在這裡的賭場中，玩者可以玩一個「估公字」的遊戲，每次下注是1000G，如果估中的話便可以得到2000G。照計算贏錢和輸錢的機會率是一半一半，但原來一些LUK值高的角色，在賭錢時的勝出的機會是比較高的！因此大家如果真的急需用錢，不妨派由里或莉莉亞等幸運的同伴去大刮一筆！



◆好孩子絕不要學啊，因為現實生活中絕無可能用賭來贏錢……

「宿屋」的功能

在世界地圖畫面上，只要玩者身處於布拉多城，便隨時可以選擇「宿屋」（やど屋）這個指令進入戰鬥地圖，隨意探訪城內的各種設施。當你想離開時，只需再次選擇「宿屋」這指令便可。


◆宿屋是連接起世界地圖和戰鬥地圖的設施

A 據點	I 訓練所（森林之戰士）
B 武器屋	J 訓練所（邊境之戰士）
C 民家（秘密之店）	K 訓練所（海之戰士）
D 宿屋	L 武具職人
E 酒場	M 訓練所（破邪）
F 教會	N 訓練所（城之戰士）
G 賭場	O 訓練所（劍鬥士）
H 訓練所（草原之戰士）	P 訓練所（山之戰士）



MAP 23 少女之淚

～莎利亞古城～

版圖屬性：邊境
出戰部隊數目：12
勝利條件：擊敗對方頭目

薩卡利亞在見到了嘉多里後，說她便是失蹤了的莎莉亞王國公主！他又說世間以為已經去世的莎莉亞國王和王后，原來仍然被阿哈布大公囚禁在莎莉亞古城的地下牢中。為了盡快結束這場戰爭，和確認薩卡利亞所說的是否屬實，康姆斯於是決定進攻阿哈布的本據地——莎利亞古城。另一方面，阿哈布大公為了增強自己部隊的實力，竟以卑鄙的手段要脅炎之魔導士列西艾爾（リシュエル），要他協助對付來襲的康姆斯……

如果應付援軍是這關的重點

在地圖上看敵人的數量好像不是很多，但其實幾乎每一個TURN敵方都會有增援。敵人的援軍會由地圖上的東南和西北方出現（TURN2,4,6,8），而在王城內也會有天馬騎士出現（TURN1-3），一場激戰是難免的了（事實上，這關的難易度的確十分高）。由於敵人數目眾多，玩者主動出擊只會招來無謂的傷亡，因此筆者建議大家一直留守在初期位置的森林附近，利用地形效果抵擋敵方的攻勢，並將之逐一擊破。



◆留在森林內，列好陣型作戰

以嚴密的陣營迎擊天馬騎士

這關最恐怖的敵人不是阿哈布也不是列西艾爾，而是在第1-3和第6TURN出現的天馬騎士。他們的機動力高而且無視地形，他們手中的武器PILUM（ピラム）射程更有兩格，因此會對玩者後方的部隊如魔法師和神官做成極大的威脅，建議大家在編成時盡量派多一些弓箭手出戰。作戰時玩者必須將防禦力低的部隊留在森林內，然後用其他前線部隊製造出一面「人牆」，阻礙天馬騎士傷害後方部隊，再用弓箭將他們消滅。直到敵方天馬騎士援軍停止出現為止，玩者最好都不要亂動。



◆天馬騎士的PILUM是相當好用的武器，不妨偷些回來使用



◆康姆斯和萊因哈特兩名箭手都是這關的主力

保護盜賊巴渡

盜賊巴渡（バド）是這關的重要角色。如果玩者隊中拉魯沙斯（ナルサス）沒有死的話，他在TURN 6時便會救出被囚禁在城內的巴渡。巴渡出現的地點是在地圖的右上角，由於她的LEVEL只有2，實在不適宜和敵人作戰，玩者千萬不要叫她到處走動。另外，在TURN 6敵方的天馬騎士也會在地圖的右下角出現，他們如果見不到周圍有玩者的部隊存在，便會北上攻擊巴渡！因此在TURN 6玩者必須派數個部隊前往敵援軍出現的地點，引開他們的注意力。



◆巴渡雖然看上去像個男孩子，但實際上是女孩來的！



◆巴渡出現後，必須找人前去引開敵人的注意

敵據點攻略法

消滅了敵方的援軍後，便是攻略據點的時候了。在據點附近的敵人是以裝甲兵為主，而且他們全部都裝備有盾牌，正攻法不是太過有效。先派一名同伴作餌，引誘敵方出來再用魔法攻擊才是正確的做法。

在頭目阿哈布的前面玩者可以找到列西艾爾，他的火系攻擊魔法「METIOL」（メティオール）射程達5格，因此絕對不要讓任何隊員停留在這個範圍之內。之後玩者只要讓巴渡和列西艾爾說話，列西艾爾便會背叛阿哈布加入我方。餘下的阿哈布由於沒有間接攻擊能力，叫列西艾爾直接用魔法將他消滅便可。



◆由於列西艾爾可以用巴渡說得，玩者實在沒有必要進入他的射程範圍內



◆列西艾爾知道巴渡已經逃出生天，便會立即背叛阿哈布



◆阿哈布本身十分弱，單靠MASTER SWORD根本勝不了玩者

談話事件

巴渡（バド）＆列西艾爾（リシュエル）

A	敵據點
B	敵援軍出現地點（城）
C	敵援軍出現地點（東）
D	敵援軍出現地點（北）
E	巴渡出現地點



遭遇戰 封印之橋

版圖屬性：邊境
出戰部隊數目：8
勝利條件：敵全滅

在擊敗了阿哈布大公，並救出了嘉多里的父王和母后後，康姆斯接受了萊因哈特的建議，前往會見身處莎利亞村的古拉烈絲（クラリス）神官長。但在途中的「封印之橋」處，康姆斯遇到了大量翼獸的襲擊！

利用弓箭應付來犯的怪物

在封印之橋的遭遇戰，玩者可以出戰的人數只有八人，但卻要應付數量雙倍於玩者人數的怪物。雖然怪物本身不是甚麼強敵，但由於嘉多里是必須出戰的角色，而她又是怪物們的絕佳目標，玩者必定要派人守衛著她，又或者叫她遠離前線。敵方的怪物全都是屬於飛行系，所以弓箭手是這關最適合的出戰人選。



◆弓箭手康姆斯和萊因哈特同樣在這關可以大殺四方

西景要在這裡死掉！

在這關遭遇戰玩者還有一個任務，便是要西景（シゲン）在這裡戰死！為什麼要這樣做？因為這是要令到古代佐亞王國的魔女絲艾拿（シエラ）加入隊中的條件。只要西景在MAP24之前死掉，絲艾拿便會出現並帶走西景，而兩人會在康姆斯他們到達莎利亞村時重新加入隊中。



◆將手無寸鐵的西景送進敵陣中……



◆西景死後，絲艾拿便會出現將他救走

第二回編成之要點

當康姆斯來到莎利亞村後，便會和寧南隊重新匯合，這時玩者可以看到一連串的談話事件。當中比較重要的有：

1. 積古（ジーク）離隊，之後會成為敵人再次登場
2. 西景和絲艾拿加入隊中
3. 嘉多里暫時離隊

之後玩者便要再次進行第二次編成寧南隊和康姆斯隊的工作。基本上今次編成的方針和上一次相同，大部份不需要訓練便可以成為即時戰力的人便留在寧南隊中，而其他需要鍛鍊的角色則加入康姆斯隊，另外，寧南軍比較需要機動力，其軍隊應以騎兵為主導，而步兵則編到康姆斯隊吧。



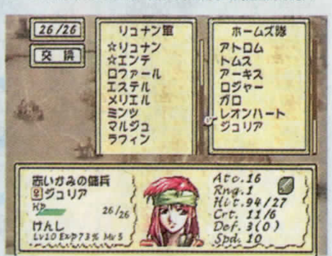
◆兩名主角再次重聚



◆一直跟隨寧南的黑騎士捷古竟然是邪邪教皇的臥底？



◆美里艾露和列西艾爾兄妹重聚



◆編成的要訣基本上和上一次相同

留在寧南軍中會比較好的角色

角色	說明
古拉爾斯（クライス）和亞基斯（アーキス）	可以令新同伴加入
路加（ルカ）和拉基露（ラケル）	在MAP 26 有事件
維加（ヴェガ）	在MAP 26 有事件，可取得強力武器
美里艾露（メリエル）和列西艾爾（リシュエル）	可取得強力魔法

留在康姆斯軍中會比較好的角色

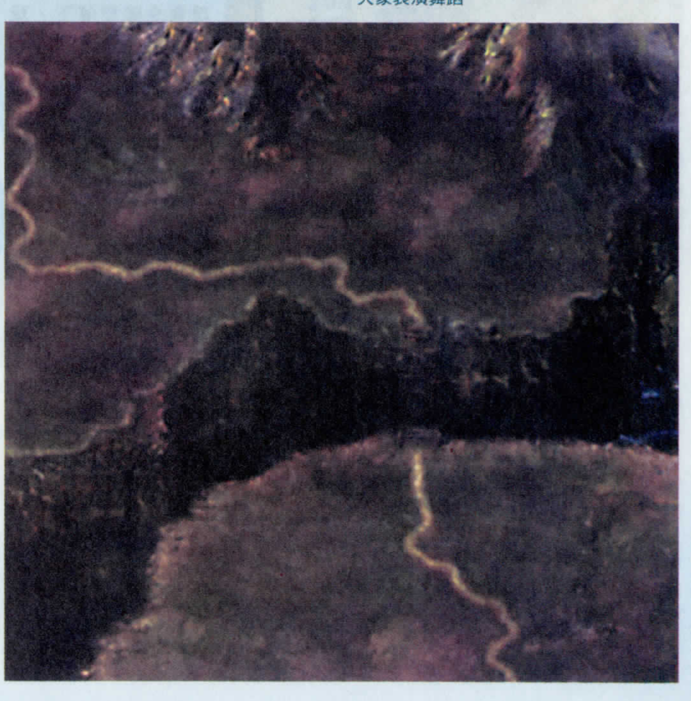
角色	說明
加羅（ガロ）	有談話事件發生
古里西露（クリシーヌ）	有談話事件發生
米路亨（メルヘン）	有談話事件發生
巴琳門（パラム）、巴捷（バーツ）和萊因哈特（レオンハート）	有跳舞事件發生，可知道巴琳門的身世
茱莉亞（ジュリア）	有談話事件發生，可學會新的技能
由里（ユニ）	可取得特殊道具
阿多洛姆（アトロム）	可以令新同伴加入
巴渡（バド）	可取得特殊道具


◆在兩隊人各自出發後，嘉多里會將自己身上的「RING OF SARIA」送給康姆斯

最後是金錢和道具的分配，相信在這時兩隊人馬都已經收集了不少武器和道具，但由於寧南軍在之後仍然是只能循著故事單線前進，許多要在遊戲序盤才能買到的武器最好留給寧南隊吧，金錢也是盡量分配給寧南隊較好（唉……堂堂王子竟然要由海盜去供養……），另外，橋之鎖匙（はしのカギ）也要交給寧南隊。



◆在布拉多城中的祝賀會中，巴琳門會為大家表演舞蹈





MAP 24 利飛之大河

～捷斯利亞～

版圖屬性：邊境
出戰部隊數目：12
勝利條件：擊敗對方頭目

在和康姆斯道別後，寧南軍也展開了他們的下一步——越過利飛河（リーヴェ河）。過了這條河便是寧南的祖國利飛蘭多（リーヴェラント）了。在河對面的城市是捷斯利亞（ゼムセリア），這裡一直是利飛蘭多西面的重要都市，但在當年和帝國作戰時，捷斯利亞的太守多魯門(ドルム)竟向帝國投誠，而他也順理成章地成為了這裡的新領主。多魯門在城外設置了大量投石器迎接寧南，要突破敵人布陣，難道犧牲是少不免的？



◆前排有防禦力高的戰車和裝甲兵，後面又有投石器支援，無敵之布陣？

有沒有橋之鎖匙會大大影響難易度！

從地圖上大家也可以看見，在寧南軍初期的位置面前已有一條橋，不過敵人的重裝兵團會阻礙玩者前進，而且在河對岸的投石器會不斷狙擊過河中的部隊，形勢極度不利。應變的辦法，是派出數名回避率和防禦力最高的隊員，先站在投石器的射程邊緣外，引誘敵方的部隊前來攻擊，並慢慢消耗敵人的軍力，後面的神官和魔法師也要支援他。等到中央的敵人全滅後，玩者便可以派騎兵衝往河的對岸，消滅所有麻煩的投石器。



◆小心駛得萬年船，我方也應該用裝甲兵來消耗敵方的軍力



◆後方的飛龍騎士（如拿芬）也可以用一擊脫離戰法支援作戰

如果大家不想「送羊入虎口」，則可以考慮使用北面的橋樑，這樣玩者便可以在敵方的投石器的射程外和中央的部隊作戰，難易度大大降低。不過想要令橋樑落下，玩者需要擁有「橋之鎖匙」，這條鎖匙原來可以在馬路斯之港（マルスの港）的道具店中買到。如果大家擁有兩條橋之鎖匙，更可以一口氣越過兩條河，直達敵方城門！



◆派持有橋之鎖匙的部隊前往這裡，放下橋樑。如果玩者有兩條鎖匙，便連後方的神官和魔法師也可以安全避開投石器過河

注意敵方的增援

在TURN 5，多魯門會派出一名擁有「橋之鎖匙」的步兵前往城門前面的橋，目的是將橋收起令寧南他們不能過河。如果玩者讓這名步兵的任務完成，而身上又沒有橋之鎖匙的話，便有機會因為無法過河而輸掉。另外，在TURN 7會有一個盜賊在投石器的位置附近出現，他會前往城內的民家進行破壞，大家絕不能讓他得逞！如果玩者可以在他們出現前便已消滅了兩條河之間的敵人，這些增援便不足為懼。



◆這名擁有橋之鎖匙的步兵雖然移動力低，但玩者最好還是密切留意他的行動較好

攻入城內

其實捷斯利亞城內的防守力十分薄弱，只要突破到外圍的投石器陣，便沒有任何敵人可以威脅到你。部署在外圍城牆上的弓箭手只要用有再移動的天馬或飛龍騎士，便能完全不受傷地消滅他們。之後玩者應探訪城內所有民家，取得轉職道具「騎士之証」，另外也要在道具店中購入少量（約5條）「門之鎖匙」（とびらのカギ），它們在日後的關數中會大派用場。

最後，這關的頭目多魯門本身的實力相當低，不論玩者用任何方法都可以輕易擊敗它。不過由於擊倒他後取得的寶物是「魔法之盾」（まほうのたて），所以大家不要用魔法去攻擊他，以免令魔法之盾的使用次數減少。



◆飛龍騎士在攻擊城牆上的弓箭手時，要留意敵人的射程是比正常長了一格的

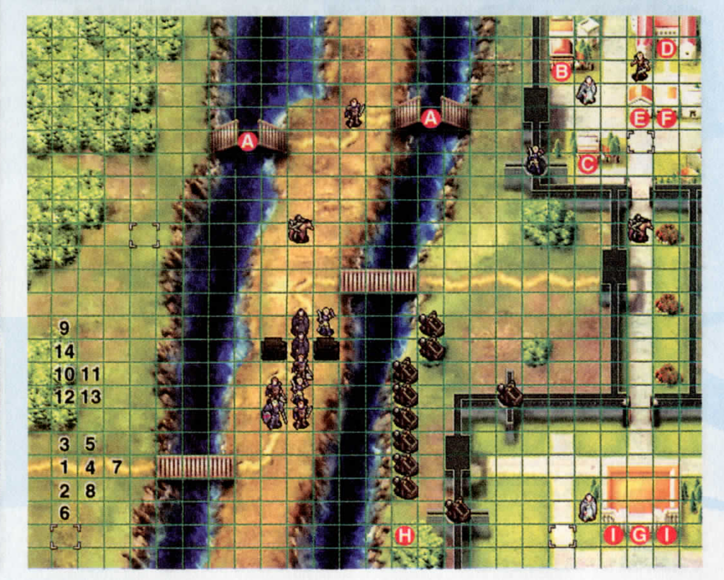


◆雖然盜賊們有開門鎖的技能，但之後某些關數如果有「門之鎖匙」便能加快行進速度



◆派數個實力最高的騎士，一口氣衝過敵人中央的防線，消滅後方的投石器

A 橋	E 民家（護身符）
B 道具屋	F 民家（魔法之盾）
C 武器屋	G 敵據點及增援出現地點（多魯門）
D 民家（騎士之証）	H 敵增援出現地點（盜賊）



MAP 25 沙漠之嵐
～候化要塞～

版圖屬性：邊境
出戰部隊數目：14
勝利條件：制壓敵方據點

在解放了捷斯利亞城後，寧南軍繼續朝王都方向進發，不過他們卻面對另一個大難關──候化（ハルファ）要塞。這個要塞是帝國奪取了利飛蘭多後才興建的，由於候化沙漠本身是個極具戰略意義的要衝，帝國軍在這裡建立要塞實在是個高明的戰略。加上駐守在這裡的，是帝國軍的猛將積培（ゼップ），和巴路卡（バルカ）王子直屬的「剛度（ゴンドル）飛龍騎士軍團」！

小心翼翼地突破要塞的防禦網

這一關的地形非常崎嶇，北面的要塞敵方不但設了重重的關卡和狙擊手，而且騎兵也不能夠進入城內；南面雖然沒有敵人，但周圍卻是一望無際的沙漠，也是難以移動的地形。在兩條路線中，筆者建議大家還是從正面突破敵人的防禦網，因為一旦玩者的部隊進入沙漠，面對機動力極高的飛龍騎士實在是難以動彈。還是利用地圖右上角的草地和他們作戰比較好。

在要塞內的敵人，主要是部署在城牆上弓箭手和弓箭車，要注意他們的射程會比正常時長一格。應付他們最安全的方法，是利用飛龍和天馬騎士進行「一擊脫離」。另外留意要塞內有許多地形騎兵是不能通過的，玩者需要先下馬步行越過。



◆用飛龍騎士攻擊弓箭手後，必須離開他們的射程範圍



◆積培行動衝動，他會放棄據點主動前來攻擊

引誘飛龍騎士軍團北上

當玩者成功將積培擊倒後，接著便是對付南面的「剛度軍團」的時候了。這五位飛龍騎士實力非同少可，他們手中的武器「JAVELIN」（ジャベリン）是威力最強的槍之一，它的射程更有兩格，可謂萬能。而且五人之間都有支援效果，當他們全部集合在一起時，命中率、回避率和必殺技率都會大幅提高！說實在，在沙漠中和他們五人同時作戰玩者絕對沒有勝機，因此必須派人作餌（裝甲兵或者裝備了盾牌的弓箭手）將他們引誘出來，然後在玩者的回合中一口氣將他們全部消滅。要做到這點，玩者不要吝嗇魔法師們的最強魔法，務必要在一個回合內便置他們於死地！另外，大家記著和他們作戰前必須要SAVE，因為五人的必殺技使用率高得可怕！



◆在五人互相支援下，他們的必殺率超過五成！



◆在沙漠的邊緣佈陣，防禦力高的角色放在前面，後面則準備好魔法師和箭手

完成各個特殊事件



◆要能力不高的古拉爾斯殺死馬路哥不是易事，最好先用拉基露削去敵人的HP至1點

在這關中有許多重要事件等待玩者完成，當中最重要的莫過於是取得隱藏人物妮典娜（レティーナ）了，如果玩者有依照上期刊登的流程表完成一切和妮典娜有關的事件，在這關裡玩者便要派古拉爾斯（クライス）出戰，並要用他將飛龍騎士中的馬路哥擊倒。之後再派古拉爾斯前往民家F處時，便可以令妮典娜加入隊中。如果玩者沒有完成妮典娜的事件，探訪這裡則可以令另一位神官莉德嘉（リベカ）加入。

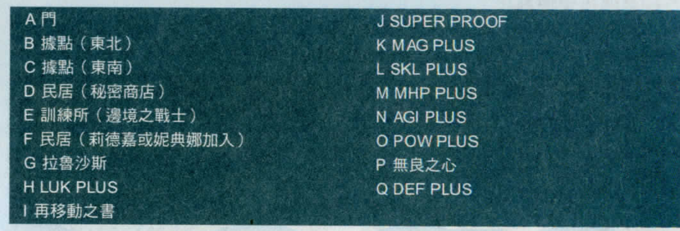
另外，盜賊拉魯沙斯一開始便已被困在沙漠之中，派寧南去和他說話，便可以令他加入，並能取回在MAP 9失去了的軍資金。之後玩者應派拉魯沙斯到沙漠中到處尋寶，取得所有重要道具。還有在地圖上的P點處，玩者可取得道具「無良之心」（やましい心），它可以令任何一位同伴得到「強盜」的技能！

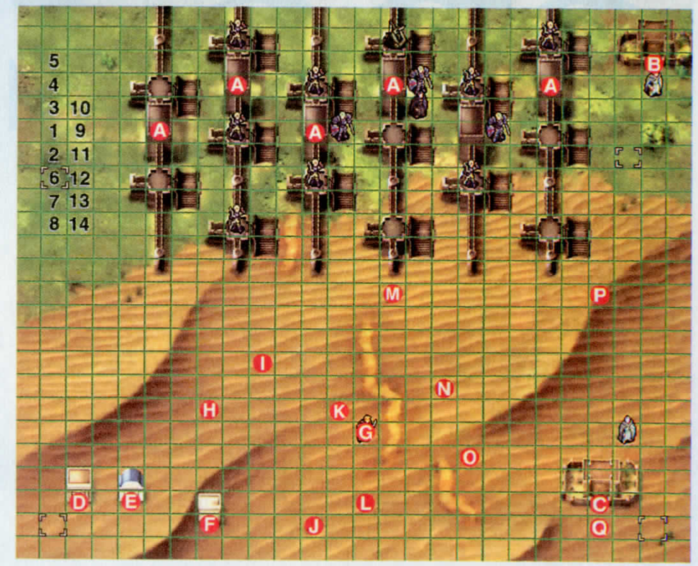


◆經過十數關的準備，妮典娜終於成為了玩者的同伴了

制壓哪個據點過關？

如果玩者是制壓北面由積培守衛的據點的話，之後便會進入比較容易的MAP 26A，如果改為制壓南面由飛龍騎士守衛的據點的話，下一關便會是比較難的MAP 26B。但當然，在MAP 26B取得的寶物會比MAP 26A好，選擇哪個則由玩者自己決定。


A 門
B 據點（東北）
C 據點（東南）
D 民居（秘密商店）
E 訓練所（邊境之戰士）
F 民居（莉德嘉或妮典娜加入）
G 拉魯沙斯
H LUK PLUS
I 再移動之書
J SUPER PROOF
K MAG PLUS
L SKL PLUS
M MHP PLUS
N AGI PLUS
O POW PLUS
P 無良之心
Q DEF PLUS



MAP 26A 幽靈作戰

版圖屬性：城
出戰部隊數目：14
勝利條件：制壓敵方據點

～拉謝利亞～

寧南軍在強行突破了候化要塞後，終於回到了拉謝利亞。不過奇怪的是敵人方面竟然一個部隊也沒有出現！原來拉謝利亞的太守蘭丞（レンツェン）強行徵召了大量弓兵，要他們埋伏在街道的兩旁攻擊寧南軍，這便是蘭丞所說的「幽靈作戰」了。不過蘭丞本身也絕不好過，因為帝國已經放棄了他，決定不會派遣援兵到拉謝利亞……

小心潛伏在草叢中的箭手

雖然在地圖上玩者看不到敵人的蹤影，但實際上在草叢之中埋伏了大量弓箭手、投石器和魔導士，即是說通往敵方據點的四條道路，全部都在敵方的攻擊範圍之內，而且玩者更無法主動消滅他們！如果玩者的部隊裝備有射程長的弓箭或魔法，那麼在他們受到箭手攻擊時則可以反擊，但問題是埋伏在草叢中的還有神官，所以即使反擊打中箭手後，在下個TURN他們的HP也會回復……在這情況下，玩者根本無必要和這些伏兵糾纏，完全無視他們，利用移動力高的騎兵，和回避率的劍士們一口氣衝向敵方據點吧！至於防禦力低的神官，只要留在原位用「遠治療之杖」幫助回復便可。



◆在前進時，善用路上的民家來回復HP



◆敵方的箭手可利用反擊來消滅，但成功機會不大

協救受盜賊威脅的民家

在TURN 1至4期間，每個TURN都會有六名援軍出現。而在TURN 4出現的六名盜賊，更會前往最接近的民家進行破壞，而民家K、P和L的秘密之店便是他們的第一個目標。由於民家被破壞後玩者便取不到重要的道具，騎士們的行動必須要快，利用北面的兩條道路，以全速衝向盡頭。之後派最強的兩名角色守在民家L和P上面，「來一個殺一個」，直到敵方援軍停止出現為止。

至於南面的兩條道路，由於只有兩家民家，而且它們的位置又和盜賊們相距甚遠，所以只需派少量非騎兵的部隊（最好是裝甲兵）把守便可。



◆在道路的入口處設防，不讓盜賊有機可乘



◆下面的兩家民家周圍沒有敵人，可派主力以外的部隊去探訪

令蓮娜加入隊中



◆蓮娜能力成長率雖然高，但到了現在才加入顯得有點遲……

蓮娜是古拉爾斯的妹妹，也是亞基斯的未婚妻。她正身處於民家F中，玩者只要派古拉爾斯或者亞基斯前往該處探訪，蓮娜便會加入成為同伴。蓮娜的成長率不俗而且擁有「素質」，但由於現時她的LEVEL只有1，在登場後必須立即返回地圖左側的安全地帶。

取得聖劍露古特



◆維加要找蘭丞報復

守在本關據點上的蘭丞，其手中的聖劍「☆露古特」（☆ルクード）是必殺率達到80的變態武器。玩者對他進行直接攻擊，很容易成為必殺攻擊下的犧牲者，利用弓箭攻擊他才是最安全的方法（用魔法也可以，因魔法師要突破敵人的埋伏實在太難），如果派維加或者茱莉亞向蘭丞作出最後一擊，更可以取得這把聖劍。

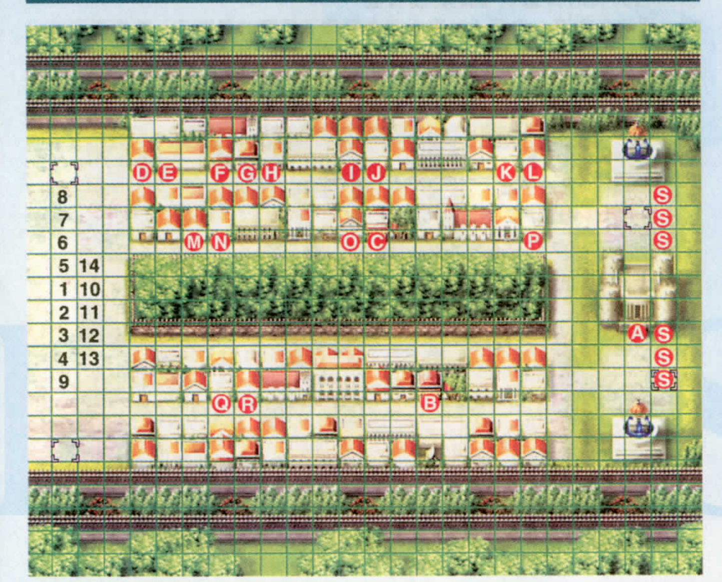
拉基露可以殺人了？



◆說實在筆者還是覺得不能殺人的拉基露比較有用

如果玩者在這關派了拉基露和路加兩姊弟出戰，在完成這關後便會有事件發生。拉基露對一名仍未投降的敵人表現得猶豫不決，如果在這時玩者選擇「離開」（たちさる），便不會有任何事發生，但如果選擇「不離開」（たちさらない），她的弟弟路加便會被殺，而拉基露則會變得可以殺死敵人了。在這裡死掉的路加遲些可利用女神之淚「☆德里安」復活。

A 敵據點
B 道具屋
C 武器屋
D 民家
E 民家（LONG BOW）
F 民家（蓮娜）
G 民家（皮之盾）
H 民家（REPAIR HAMMER）
I 民家（藥草）
J 民家（錢袋）
K 民家（勇者之証）
L 民家（秘密之店）
M 民家（皮之盾）
N 民家（錢袋）
O 民家（鋼之弓）
P 民家（護身符）
Q 民家（錢袋）
R 民家（MASTER SPEAR）
S 敵增援出現地點



MAP 26B 黑之公子

～拉謝利亞～

版圖屬性：城
出戰部隊數目：14
勝利條件：制壓王座

寧南他們經過了一次艱苦的作戰後，成功穿過候化沙漠，直達王都拉謝利亞進行突襲。但在這時寧南卻發現隊中的亞基斯竟突然失蹤了……另一方面，拉謝利亞的太守蘭丞（レンツェン）沒有想過寧南他們竟然有此一著，不過他沒有慌張，並準備了一個卑劣的陷阱等待寧南踏上去……

對應埋伏在暗處之弓箭手

在王宮中央的隱藏房間內埋伏了數名弓兵，他們的攻擊十分猛烈，而且玩者還不能主動攻擊他們，魯莽地接近只會做成無謂傷亡。因此玩者最好站在初期位置上，等待敵方的步兵和暗黑神官前來攻擊，然後逐一將他們消滅。解決敵人後，玩者便可以派人主入隱藏房間內（門口在它的西面，要開鎖），將麻煩的弓箭手全部解決。另外一個方法，是派一名持有「URBAN REST」（アーバンレスト、射程2-4）這把弓的箭手前往隱藏房間附近，引誘伏兵們向他攻擊，這樣做玩者便可以利用反擊來消滅他們了。不過這位做誘餌的弓兵最好裝備有盾牌，否則在進行反擊之前可能已被射死。



◆不需要強行前進，留在原位等敵人自動上門最安全



◆秘密房間內有一名強力的魔法師，是必須首先消滅的目標

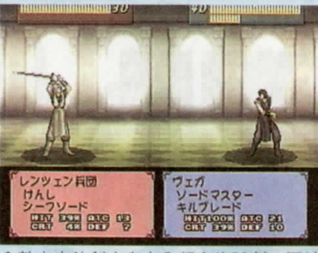
令亞基斯失去戰鬥力

如果玩者隊中有亞基斯在，在進入這關之前便會發生他前往王都拯救未婚妻蓮娜的事件，但他會被蘭丞捉著，並且被迫扮成一名帝國士兵和寧南作戰。因此在作戰開始後，玩者便要立即找出哪一個敵方士兵是亞基斯（從技能和能力值分辨），然後派出盜賊將他的武器偷掉，這樣他便不會對玩者構成威脅。如果大家沒有小偷在隊中，可以利用擊倒敵方劍士時會掉下的「盜賊劍」（シーフソード），它只要擊中敵人便可以100%搶掉對手的武器！非常好用！之後在打開牢房的門後，派蓮娜去和亞基斯談話，他便會歸隊。



◆千萬不要錯手殺死亞基斯

另外在蓮娜身處的牢房旁邊，也有一班村女被囚禁著。但當玩者一打開牢房的門，村女們便會露出她們的真面目──盜賊。由於他們身上全都有「錢袋」，所以大家不妨擊倒他們來賺上一筆。



◆敵人六位劍士身上全都有盜賊劍，不妨叫拉魯沙斯將它們全部偷掉



◆這便是蘭丞的所謂「戰術」？

A 王座
B 門
C LOV PLUS
D 騎士之証
E SUPER PROOF

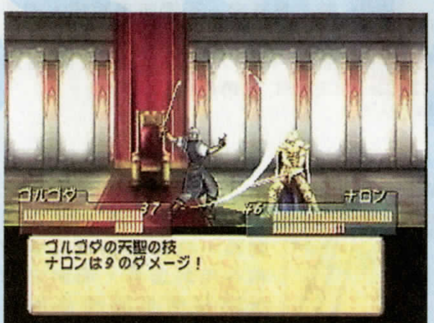
注意取寶箱的時機



◆北面寶箱內的MOV PLUS是非常罕有的加移動力道具

在王宮內有三個寶箱，它們裡面載著的都是重要道具，但問題是敵人之中有一名盜賊也會和你爭奪寶箱。這個盜賊有一個特性，如果在地圖東南面的寶箱仍未被玩者打開，他便會優先前去開啟。這便給了玩者一個消滅他的機會。相反，如果這兩個寶箱已被打開，他便會前往開啟地圖北面的寶箱，然後逃去無蹤！所以大家不要心急，等到消滅了盜賊後才慢慢開啟寶箱仍未遲。

蘭丞和他的護衛之攻略法



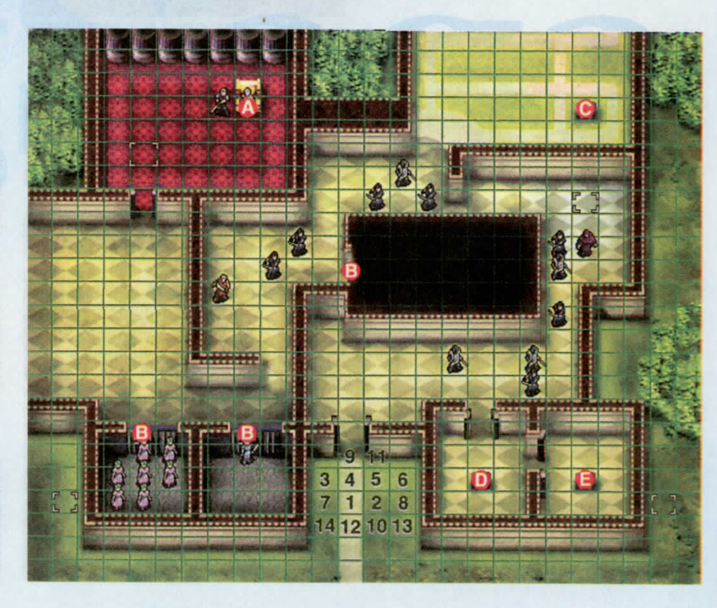
◆和哥魯哥達作戰前請先SAVE

蘭丞的護衛哥魯哥達（ゴルゴダ）手中持有MASTER SWORD，而且他還擁有「龍聖之技」，即是說他可以使出十連斬！相信任何人在這招面前都無法生還吧！因此大家還是用遠距離攻擊將他擊敗吧。用盜賊劍偷走哥魯哥達的MASTER SWORD也是一個好辦法。

至於蘭丞，他本身的能力並不高，但他手中的劍「☆露古特」（☆ルクード）的必殺技卻達到80%之普！因此絕對不宜接近戰，最好的戰法，是用拉基露削去蘭丞的HP，然後派維加或者茱莉亞去向蘭丞作最後一擊，大家便可以取得這把名劍了！



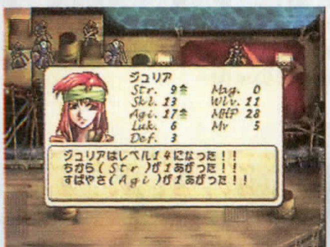
◆維加取得了「☆露古特」這把聖劍在後，簡直是接近無敵



MAP 27 SEALION
～施尼海東～

版圖屬性：海川
出戰部隊數目：10
勝利條件：敵全滅＋取得重要道具

寧南隊成功奪回了王都後，鏡頭轉到康姆斯的身上，他現正帶領部下向著已被帝國軍占領了的舊本據地古拉拿達（グラナダ）進發。在途中，他們遇到了一艘帝國軍的運輸船，康姆斯於是決定要登上敵船奪取其物資，發揮私掠船隊的本領！



◆即使是比較弱的角色，在這關也可以安全地戰鬥和昇級

訓練新人的好機會

這關的敵人並不是正規的帝國海軍，因此實力也比之前的敵人差了一大截。而且敵人在玩者接近之前是不會亂動的，所以要逐個擊破絕不是難事。不過筆者相信大家即使勇往直前地作戰，也不會有什麼危險……大家可以視這關為讓LEVEL低角色練功的地方。

寶箱可以在作戰之後才打開



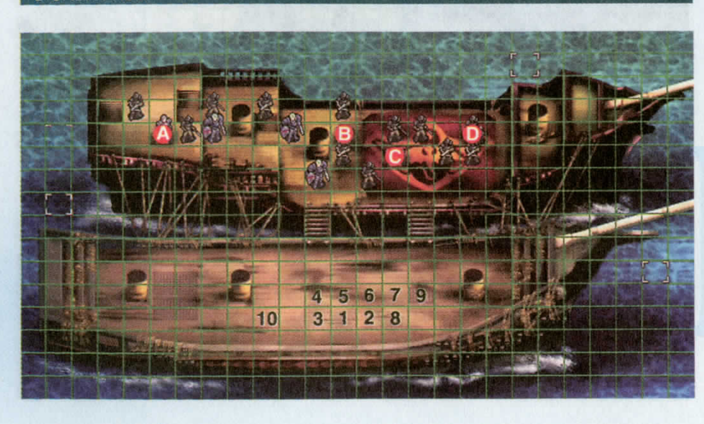
◆卑斯麥其實不是壞人，殺死他實在有點可惜……

在敵方的船上有四個寶箱，裡面全都是些罕有和有用的道具，而將它們全部打開是勝利條件之一。由於在將敵人全滅後也可以前去打開它們，玩者不用心急取得裡面的寶物。敵人的頭目卑斯麥（ビスマルク）可說是本關唯一有威脅性的角色，但也絕對稱不上是強敵。他手中的JAVELIN是非常可用的武器，建議大家用盜賊去將之偷走。



◆寶箱中最重要的道具是可提昇LEVEL上限的SUPER PROOF

A SUPER PROOF
B 遠治療之杖
C 鋼之盾
D URBAN REST



MAP 28 古拉拿達海戰
～施尼海沖～

版圖屬性：海川
出戰部隊數目：12
勝利條件：擊敗對方頭目

在將帝國的輸送船洗劫完後，今次康姆斯面對的是帝國的正規海軍，而且敵方還有飛龍騎士團的支援！在狹窄的船上，康姆斯應如何和飛龍騎士們作戰？！

等待戰法相當有效

這關的地圖基本和上一關相同，不過出現的敵人則強了一個GRADE。敵方的飛龍騎士援軍會在TURN 4時出現，如果玩者沒有信心在TURN 4之前將敵船甲板上的敵人全部消滅，筆者就建議大家一直留在己方的船上組成防線，等待敵人自己前來攻擊。這關出現的飛龍騎士包括領隊秀倫（シャルラン）在內都比想像中弱，只是玩者有強力的角色在前面防禦一個TURN，後面的箭手和魔法師便可以在之後進行集中攻擊。



◆在敵方增援到達之前，玩者一定要有迎擊的準備



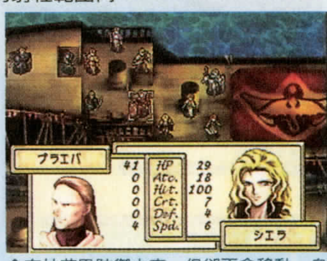
◆秀倫的魔法防禦力很低，筆者用巴渡的THUNDER SWORD攻擊兩次他便死了……

小心船尾的弓箭台



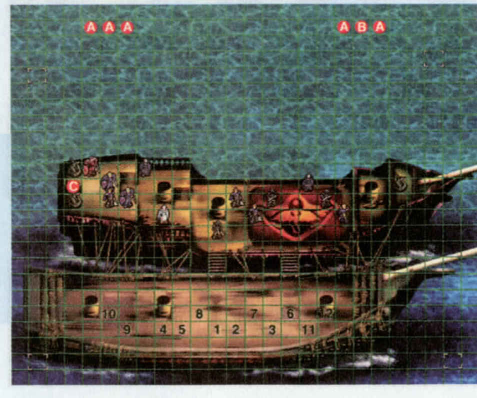
◆如果玩者隊中有絲艾拿，也可以直接瞬間轉移到強弩的身邊攻擊

在登上敵船時，玩者應該小心設置在船尾的強弩（クインクレイン），如果玩者隊中有飛行部隊，則可以利用他前去將之消滅。但如果沒有的話，筆者建議大家還是無視它比較好（地面部隊無法接近它），在前進時，小心神官等後方部隊絕不能進入強弩的射程範圍內。



◆布拉艾巴防禦力高，但卻不會移動，自然成為了魔法師的最佳目標

由TURN 5起，敵人每個TURN都會有一名手持PILUM的步兵在船頭出現（數量無限），玩者不需理會他們，專心擊倒頭目布拉艾巴（プラエバ）便可，用弓箭和魔法攻擊他非常有效。擊倒布拉艾巴後，可以取得他的武器MASTER SWORD。




A 敵增援出現地點（飛龍騎士）
B 秀倫
C 敵增援出現地點（步兵）

MAP 29 海獅子之旗
～古拉拿達～

版圖屬性：城
出戰部隊數目：12
勝利條件：制壓敵方據點

經過兩場海上的激戰後，康姆斯終於返回了自己的故鄉兼本據地古拉拿達。上次被帝國軍迫走的恥辱，今日康姆斯便要和他們算清楚！不過在城中，康姆斯竟然見到阿多洛姆的姊姊蘭妮（レネ）！而且她更在協助帝國陣營那邊作戰！當中到底有什麼內情？

盡快向蘭妮說得！

這關的最大要點，是如何令阿多洛姆的姊姊蘭妮盡早加入成為同伴。因為蘭妮手中的「轉送之杖」(てんそうの杖)是非常好用和貴重的武器，如果不理會她，蘭妮便會不斷用它來轉送敵人前來攻擊，白白地消耗其本來已經不多的使用次數。因此玩者必須將數名精銳的部隊（最好是移動力高的騎兵）連同阿多洛姆本人，放在初期位置的7-9處，在戰鬥一開始便立即衝往地圖西面的城門，破開城門後，便叫阿多洛姆向蘭妮說得。由於阿多洛姆需要深入敵陣當中，所以如果他的LEVEL太低，最好給他裝備盾牌和護身符以策安全。另外為了避免後方的部隊受到突然出現的敵人攻擊，玩者最好要有人保護神官們。在蘭妮加入後，她和帝國軍的將領巴爾古（パイク）和斯昂（シオン）之間會有談話事件發生。



◆無視蘭妮的話，她會將敵人不斷轉送到玩者後方



◆蘭妮突然倒戈相向，巴爾古自然感到不是味兒

清場行動開始！

蘭妮成為同伴後，玩者便可以開始消滅城內的帝國軍部隊。基本上敵人在玩者接近之前是不會亂動的，所以只要利用逐個擊破戰術，「清場」絕對不是問題。不過大家要留意這關的頭目斯昂是位飛龍騎士，移動力極高，而且在玩者接近時他更會放棄自己守衛的據點主動前來攻擊！所以在前進時大家必須清楚斯昂的移動範圍，否則一下不留神防禦力低的同伴便會被他殺死。



◆斯昂的移動範圍非常大，攻擊力也不能少看

在斯昂離開據點後，玩者可以趁機將敵據點制壓過關，而這樣做的話玩者便可以看到斯昂的姊姊斯露多娜（セオドラ）前來救走弟弟的事件。反正斯昂並不是什麼大奸大惡的角色，玩者不妨就放他一條生路吧！另外，斯昂的武器「DRAGON SPEAR」是槍系武器中最強的（有☆的例外），不過殺死他後玩者也不能取得，最好是找盜賊將它偷掉吧！不過記得在偷之前記得SAVE，因為盜賊在斯昂面前實在不堪一擊。



◆斯露多娜是加蘭王國王子巴路卡的忠心下屬



◆由於鬥技場位於斯昂的攻擊範圍內，要用的話請先偷走斯昂的武器

過關後之事件


◆康姆斯在轉職後變得可以使用劍

在過關後，康姆斯會從其父親手中取得他以前使用過的「☆路拿之劍」(☆ルナの劍)和盔甲，並且會自動轉職，令LEVEL的上限達到40。而從康姆斯和蘭妮之間的對話中，康姆斯知道了阿多洛姆極有可能是康姆斯的同父異母弟弟（不過聽說他的父親經常到處「搞三搞四」，兄弟隨時過百人！）。另外如果玩者隊中有茱莉亞、加羅和西景在，在過關後便會發生茱莉亞飲醉酒的事件，當中如果玩者選擇叫西景陪伴茱莉亞(いいぜ、少しの間なら)的話，兩人的支援效果便會再次提昇。



◆茱莉亞和西景之間其實已有支援效果，經過這事件後它會再次加強

談話事件

阿多洛姆（アトロム）& 蘭妮（レネ）
蘭妮（レネ）& 巴爾古（パイク）
蘭妮（レネ）& 斯昂（シオン）



MAP 30 傳說之劍士

～伊魯之村～

版圖屬性：平地
出戰部隊數目：12
勝利條件：探訪據點

在經過一輪激戰之後，康姆斯他們終於從帝國軍手中取回了古拉拿達。之後康姆斯他們本來打算出發前往拉謝利亞，，但由於途中必經之地艾卡蘭沙漠（アルカナ砂漠）正在刮大風沙，無法前進，所以康姆斯決定到西景的故鄉伊魯之村（イルの村）探訪。不過在到達當地時，他們發現村莊正被魔物們襲擊！

以消滅怪物為主的一關



◆ 村內的劍士會協助玩者作戰

這關的敵人全都是由莫斯之塔（モースの塔)走出來的怪物，不過牠們有一個十分好聽的名字，叫「守護者」(ガーディアン），但這也無改牠們只是怪物的事實。在本關地圖上各處都有由電腦控制的NPC劍士，他們會協助玩者消滅怪物。由於劍士們的實力都不錯，基本上他們沒有陣亡的可能性，而且即使死掉，玩者也不會有任何懲罰，所以大家可以完全無視他們。不過要留意在地圖東面的半獸人（アークオーガ）會像盜賊一樣到處破壞民家，而牠們的第一個目標便是會教玩者最強之技「龍聖之技」的民家L！因此玩者在一開始便須要派飛行部隊或者絲艾拿前往該處，保護民家免受破壞。如果玩者想輕鬆一點，可以用蘭妮的「破邪之杖」（はじゃの杖）將大部份怪物消滅。


◆ 如果依照正常路徑前進，一定趕不及消滅這些半獸人



◆ 「破邪之杖」的威力絕大，可令大部份怪物在一瞬間被消滅

讓同伴們學習適當的技能



◆為什麼訓練所的主人全都是同一個樣？（最恐佈是和尤達一樣……）

在這條伊魯之村中的民家，大部份都是技能訓練所，而它們教授的技能全都非常強力，由最基本的「烈風之技」到可以五回連續攻擊的「龍聖之技」都有！由於每一個技能它只會教授一次，所以玩者應該仔細地考慮讓哪個角色去學哪種技能。學習技能時的基本的準則，是讓角色們學會自己無法單靠LEVEL UP取得的技能，而且要留意某些技能比較適合劍士，而有些則比較適合魔法師。基本上每名角色最多可以學會六種技能，因此已經持有六種技能的角色，在這裡便不能再學新技了（不過在LEVEL UP時自動取得的新技則不受此限）。



◆利用宿屋指令，玩者即使在過關後都可以重臨這裡學習技能

茱莉亞學會最強之技！

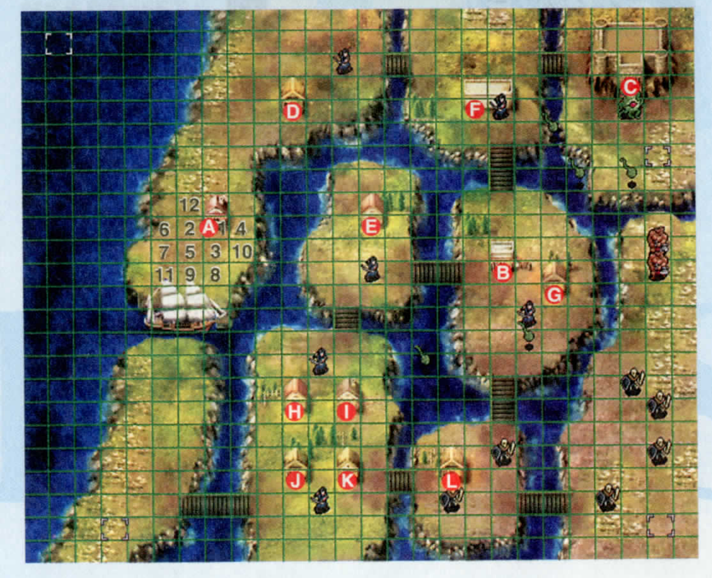
如果在康姆斯隊中有茱莉亞在，在過關後她便會從父親尤達（ヨーダ）處學會最強的攻擊技能「龍聖之技」，實力大增，而尤達也會同時加入成為同伴。



◆ 一直實力都只屬次級的茱莉亞，在日後終於可以發揮她的真正實力了

技能名	效果	建議在本關學習之角色
飛龍	攻擊力成為三倍，不過只限於近接戰（武器或魔法均可），弓箭無法發動	近接戰角色，如曼殊、阿多洛姆等
連續	二回連續攻擊，途中敵人不能反擊，任何武器和魔法均可用	任何角色
死生	自己受的傷越重，必殺攻擊便越易發動，用於敵人不能反擊的弓箭、魔法上最為有效	防守力強的弓兵，如路加、薩卡理加、湯姆士、莎朗、施路等
地聖	發動時一定可以使出必殺攻擊，無視地形，對隱藏在森林或據點的敵人最有效	任何角色
風水	發動時可無視敵人的防禦力（或魔法防禦）進行攻擊	任何角色
天聖	攻擊敵人時同時回復HP，攻擊力本身沒有變化	任何角色
烈風	發動時敵人無論有多少HP都會被擊倒，非常強力，但只限於近接戰	近接戰角色，如曼殊、拿芬、珊、花蘭等
疾風	在被敵人攻擊時，只要速度比對手高，便可以100%先制攻擊	防禦力低的近接、魔法系角色，如茱莉亞、美里艾露、艾莉沙、絲艾拿等
龍聖	五回連續攻擊，途中敵人不能反擊，但魔法不會發動	魔法系角色以外，攻擊力強之角色

A 宿屋
B 武器屋
C 據點
D 民家（飛龍之技）
E 民家（地聖之技）
F 民家（連續之技）
G 民家（死生之技）
H 民家（風水之技）
I 民家（天聖之技）
J 民家（烈風之技）
K 民家（疾風之技）
L 民家（龍聖之技）



遭遇戰 莫斯之塔

版圖屬性：城內
出戰部隊數目：8
勝利條件：制壓往上層的樓梯

在離開了伊魯之村後，康姆斯決定前往傳說中的莫斯之塔，而他的目的當然是尋寶了（果然是盜賊……）。不過在眾多的怪物守衛下，要成功取得塔內的寶物看來並不是件容易的事……

遭遇戰五連戰！！



◆石巨人的防禦力極高，因此用必殺技率高的劍士出戰會較有利

在完成了伊魯之村的戰鬥後直至到進入艾卡蘭沙漠前這段期間，是康姆斯隊唯一可以探訪莫斯之塔的時間，在進入沙漠後便再來不到的了。不過在這段期間內，玩者可以不限次數地自由在這座塔出入。

整座莫斯之塔共有六層，在一樓至五樓內都有怪物在守衛著，但其實玩者不用將每一層的怪物都全部消滅，因為只要康姆斯制壓到向上層的樓梯便可以過關，繼續向上一層挑戰。由於敵人的攻擊力和防禦力都比一般的怪物為高，戰鬥其實應免則免，玩者應以取得寶物為主要目的，而且要派最強的精銳出戰。到了第六層，玩者會發現一位名為未美（ミーメ）的巫女，她可以利用「☆德里安」的力量幫玩者復活戰死了的同伴，但最多只能復活三人。另外在這裡玩者可以取得可令所有特攻技能無效的「☆女神之盾」（☆めがみのたて）和攻擊魔法「☆PRELUDE」（☆プレリュード）。



◆出擊編成時記得要加入盜賊來開門和開寶箱

在0500和怪物們作戰時，玩者不能不留意的是那些盜賊，他們會趁玩者戰鬥期間前往取掉寶箱內的寶物，而且他們的身上還裝備有「盜賊之劍」，攻擊他的話隨時連自己的武器也會被偷掉。玩者最好「以其人之道還自其人之身」，用己方的盜賊搶先一步奪去對方的盜賊之劍，使其無力化。



◆令同伴復生是來這裡的最重要目的



◆用盜賊來搶回被偷走的寶物！



◆在MAP 29後古里西露會偷走了「☆德里安」，康姆斯可以在塔的5F找到她

寶箱內寶物之出現法則

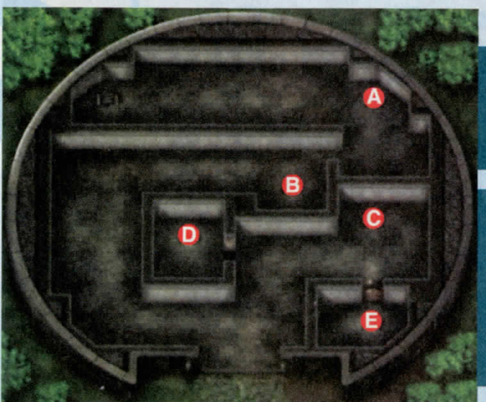
在塔內玩者可以發現兩種寶箱，一種是關閉的（代表裡面有寶物），另一種是打開的（代表它是空的），而哪一個寶箱會有寶物，是由玩者進入該層的次數決定的（詳細請參閱地圖的解說），而在玩者進入該層了10次後，由第11次起它的寶箱便會全部變得空無一物，注意！

至於寶箱內的寶物種類，基本上是隨機決定的。筆者說「基本上是」的原因，是因為原來只有第一個寶箱的寶物是隨機決定，在玩者打開了第一個寶箱之後，整座塔的寶箱之內容都會固定下來，但要完全預測塔內所有寶物的種類仍是沒有可能的……

不過有一個方法，可以令玩者取得多件自己想要的寶物。例如玩者在一樓處拿到一件罕有的道具，想再取得多一次的話，可以在進入二樓後，於樓梯處立即選擇「離開」（塔から脱出する）。這樣一來，於下次再來到一樓時，玩者便可以在相同的位置處取得同一件道具了！不過留意這不是100%能夠成功的，當中仍有些不確定的要素，但大家不妨試試。



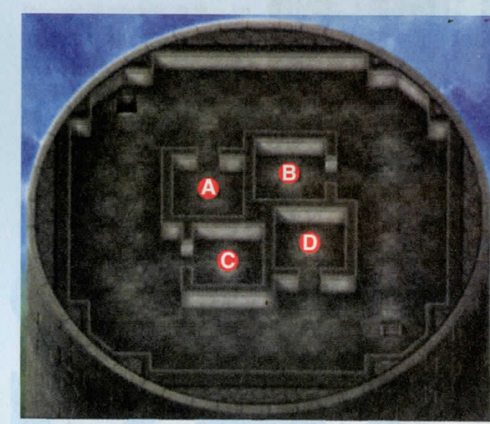
◆玩者可以在1F處不斷用RESET技，直至有喜歡的寶物出現為止



莫斯之塔1F

有寶物的寶箱
第1、5、9回：C、E
第2、6、10回：A、B
第3、7回：B、C
第4、8回：A、C

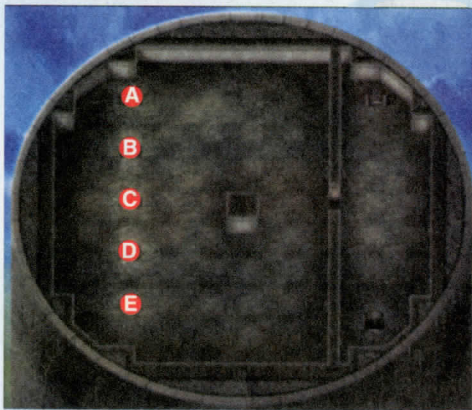
可能出現之罕有寶物
A：LUK PLUS
B：★ELIXER、MHP PLUS
C：☆雷之盾
D：★ELIXER、POW PLUS
E：SOL之劍、飛龍之笛



莫斯之塔2F

有寶物的寶箱：
第1、5、9回：B、D
第2、6、10回：A、C
第3、7回：C
第4、8回：A、D

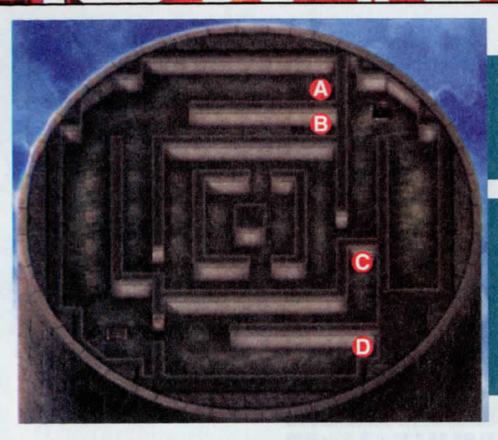
可能出現之罕有寶物
A：MAG PLUS
B：MHP PLUS
C：AGI PLUS
D：☆風之盾



莫斯之塔3F

有寶物的寶箱：
第1、5、9回：A、B
第2、6、10回：C、D
第3、7回：D、E
第4、8回：B、C

可能出現之罕有寶物
A：SKL PLUS
B：SUPER PROOF、SKL PLUS
C：TORNADO、DEF PLUS
D：AGI PLUS
E：聖者之証



莫斯之塔 4F

有寶物的寶箱：
第1、5、9回：C、D
第2、6、10回：A、B
第3、7回：A
第4、8回：B、C

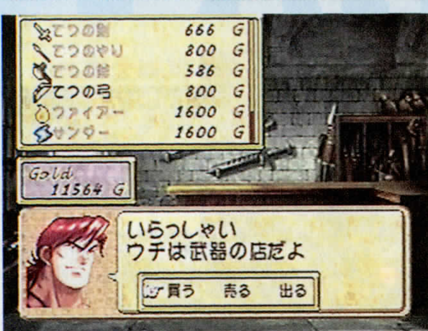
可能出現之罕有寶物
A：WLV PLUS、騎士之証
B：POW PLUS
C：WLV PLUS
D：HOLY SWORD、☆火之盾

莫斯之塔 5F

有寶物的寶箱：
第1、5、9回：A、B
第2、6、10回：C、D
第3、7回：D、E
第4、8回：A、B

可能出現之罕有寶物
A：SUPER PROOF、SKL PLUS
B：AGI PLUS
C：LUK PLUS、勇者之証
D：WLV PLUS、騎士之証
E：MOV PLUS

最後一次自由行動時間



◆在這裡購買了足夠的武器和道具後，才前往艾卡蘭沙漠吧

在進入艾卡蘭沙漠之前，是康姆斯隊最後一次自由行動的時間，之後的故事發展不會再讓玩者到處走動。所以如果大家有些什麼事情還未做好，有些什麼道具未買的話，便要把握今次最後機會了。筆者建議大家可以先前往利古利亞（リグリア）要塞，派隊員做該處道具屋和武器屋的店員，盡量利用其減價優惠，購入大量REPAIR HAMMER和護身符等有用之道具。因為在下一關這些「店員」便會歸隊，所以這樣做不會對戰力有任何影響。

另外玩者也應前往布拉多城（ブラード），利用該處的收費訓練所為隊員學習技能。當中「邊境之戰士」和「破邪」都非常有效，因為之後的版圖有許多都是屬於邊境屬性，而且敵人也會以怪物為主。這裡的鬥技場也是賺錢和練功的好地方。

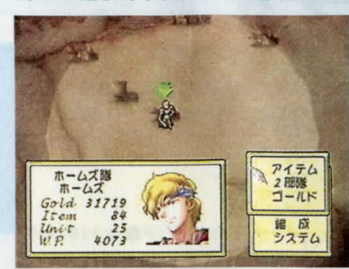
◆打算要留在康姆斯隊中的人最好全都有「邊境之戰士」技能

當玩者到達艾卡蘭沙漠時，如果康姆斯隊中有由里在，便可以取得「再移動之書」，而如果有巴渡在的話，則可以取得「飛龍之笛」。



◆沙漠地上執到寶？

第三次部隊編成要點



◆終於到了最後一次編成，今次玩者要考慮的事比較少

當康姆斯隊到達了拉謝利亞，看完大量談話事件後，玩者便要進行最後一次分隊編成。今次編成和之前的兩次不同，因為在之後的關數中沒有特別重要的談話事件，也沒有要特定角色才可以取得的特殊道具。所以在編成時只需注意戰力的分配便可以了。不過注意曼殊（ミンツ）是唯一在之後可令新同伴加入的角色，他必須放在寧南隊中。

之前兩次的編成，都是將可以成為即時戰力的角色派到寧南隊中，而需要育成的則派到康姆斯隊中。但今次編成，玩者則應該將戰力平均地分配，因為兩邊的敵人都有很強的實力，而且也沒有特別可供玩者練功的地方。

留在寧南隊中比較好的角色

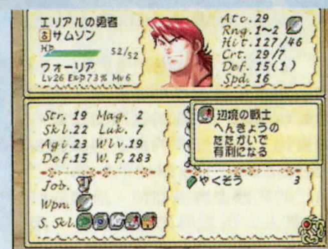
角色	原因
蘭妮（レネ）	轉送之杖和破邪之杖可令某些關數的難易度大大減低
曼殊（ミンツ）	可令新同伴加入
莎也（サーシャ）和琪爾（ケイト）	可欣賞到多一點談話事件（非必要，但兩人最好編在同一隊中）
花蘭（フラウ）和馬德露（マーテル）	之後可以和姊姊菲露（ヴェーヌ）三人一起使出必殺三角攻擊
其他騎馬系和裝甲系角色	因為寧南隊的戰場多是平地

留在康姆斯隊中比較好的角色

角色	原因
絲艾拿（シエラ）	之後可以買到強力的暗黑魔法
拿芬（ラフィン）	至少需要一名飛行部隊
其他傭兵系角色	最好全部都有「邊境之戰士」技能



◆寧南軍是利用騎馬系角色做主力



◆康姆斯軍則是以「邊境之戰士」為主

道具方面，兩軍之間可以平均分配，記著轉職道具不要分配錯（例如騎士之証放到康姆斯隊中是毫無作用的），而由於寧南將面對大量重裝甲系敵人，所以最好帶多些「ARMOR KILLER」。至於金錢，寧南軍方面應該帶多少許。

妮典娜和古拉爾斯要私奔？



◆讓妮典娜就此脫隊是十分可惜的事……

如果玩者的隊中有妮典娜在，那麼在第三次編成之前，便會發生她和古拉爾斯打算私奔的事件。這時玩者有兩個選擇，一個是古拉爾斯決定和她私奔（わかった……），另一個是古拉爾斯認為不能拋下同伴們不理（むりだ……）。選擇前者的話兩人便會離隊，永遠不會回來，選擇後者的話便只有妮典娜會離隊。不過如果玩者的隊中有妮典娜的哥哥艾基魯（エゼキエル）在，那麼即使玩者選擇和妮典娜私奔，兩人都會繼續留在隊中。



MAP 31 背叛者…

～迷失之村～

版圖屬性：邊境
出戰部隊數目：12
勝利條件：擊敗敵方頭目

康姆斯得悉到嘉多里在莎利亞村被教皇古恩卡斯（グエンカオス）擄走，而且他們的目的很可能是要將她當作獻給邪神加席路（ガーゼル）的犧牲品！於是他馬上由莎利亞村出發，趕往火之神殿。在趕過了由魔物守衛的封印之橋後，康姆斯他們在一條廢村附近發現了邪神軍的蹤影，而令人震驚的是，帶領這支軍隊的竟是以前的同伴——黑騎士積古！

MAP 31 前的遭遇戰

在進入這關之前，玩者首先要在封印之橋打一場遭遇戰。這場戰鬥的敵人全都是飛行系怪物翼獸。相信以玩者的LEVEL和經驗，應付牠們絕不會是問題。而如果玩者在利古利亞要塞曾經派人當上當地的武器屋或道具屋的店主，他們會在這場遭遇戰開始之前歸隊。



◆只要在橋前面佈陣等待怪物前來攻擊，然後逐一消滅



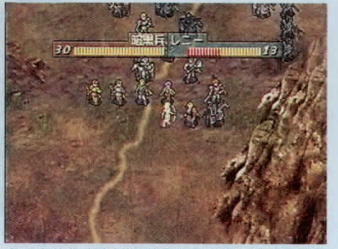
◆在利古利亞要塞的同伴聽到嘉多里有危險，便立即歸隊

小心敵方的機動力和間接攻擊

MAP 31的敵人是由騎兵所組成，在這以平地為主的戰場上，騎兵的機動力對玩者來說是頗大的威脅，尤其是後方的神官們，一旦被他們接近，隨時會被一擊死亡！所以玩者在防守方面不能馬虎，好好利用地圖上東面的山脈，在靠近它的地方築起防線來阻礙敵方前進。由於敵方騎兵中有使用PILUM的人（射程1-2），所以神官和魔法師們不要緊貼在前線部隊旁邊，避免被PILUM擊中。



◆排好陣型，一邊抵禦敵人一邊前進



◆玩者的後方支援部隊是敵人攻擊時的首個目標

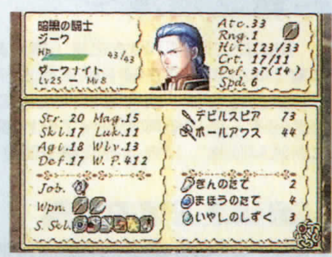
神出鬼沒的魔女

敵方的援軍會在TURN 5-7各出現一次，當中除了騎兵之外，還包括有一名魔女。這些可以到處瞬間轉移的魔女是玩者這關最需要注意之敵人，因為一旦兩名魔女同時向玩者的神官、或者受了傷的同伴攻擊，便幾乎必死無疑。所以玩者記得要動些為受了傷的同伴回復HP，或者找一名同伴帶著「魔法之盾」，一旦有人受傷便將之交給他，以抵禦魔女的連環攻擊。



◆如果兩個魔女一起攻擊同一人，玩者都可以準備定RESET了……

強敵積古



◆積古的LEVEL和技能，會和MAP 24離隊時相同

在TURN 7接近完結時，積古便會開始主動向玩者攻擊。在積古還是玩者隊中一員時，如果玩者太過依賴他，令其LEVEL提得太高，在這關大家便會嘗到苦果了，因為在這關出現的積古，他的實力會根據他離開時的LEVEL而定！他還擁有銀之盾和魔法之盾，可以抵擋到玩者數次攻擊而完全不受傷，但最恐怖的是他擁有「死生之技」，他的HP越低必殺率便越高！因此在打傷他後，千萬不是進行接近戰。

要將積古擊敗，玩者首先要想辦法將他身上的銀之盾破壞，而康姆斯的弓箭自然是最佳的選擇了。當他沒有了盾牌的保護後，劍士們如西景和席朗便可以有效地向他攻擊。記得要在一TURN內將積古解決，因為他身上有治療之水滴，可以令HP完全回復。

另一個擊敗積古的方法，是派盜賊去將他身上的裝備偷掉，這樣不單止可以令他失去反抗能力，而且也能得到銀之盾和魔法之盾等有用的裝備。不過在這樣做之前請先SAVE，因為盜賊被積古打中的話一定會死……



◆積古的攻擊力極高，筆者的盜賊如果沒有護身符，一擊便會被殺死！



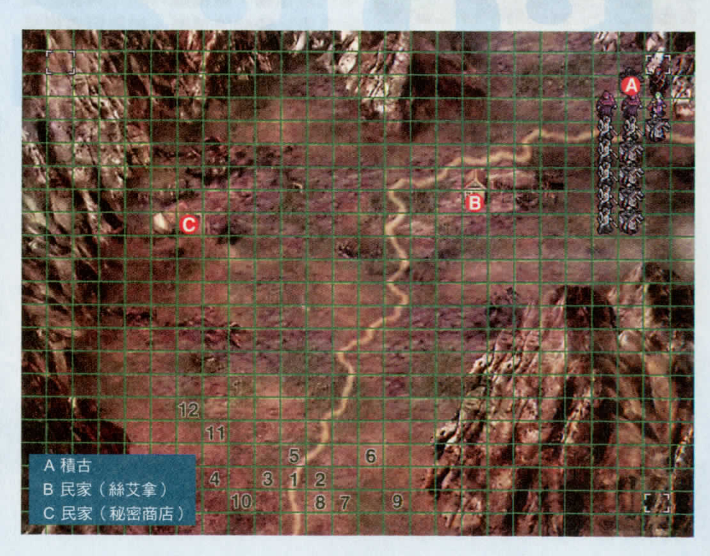
◆將積古的武器和道具清倉後，玩者便可以慢慢「折磨」他

絲艾拿加入了沒有？

如果玩者沒有在MAP 23之前令西景戰死，絲艾拿也沒有加入的話，來到這關唯一的民家中便可以找到她，而且她會無條件地成為玩者的同伴。另外，在地圖西面的秘密商店中，玩者可以買到各種她專用的暗黑魔法，當中以「TOHMAHA」（トウマハーン）最為強力，它的射程有三格，攻擊力高，而最重厲害的是它能夠阻止敵人反擊！不過絲艾拿需要有WLV 15才可以使用它。



◆讓絲艾拿在MAP 23時加入比較好，因為可以有多些時間訓練她





MAP 32 莎利亞神殿

～霧之沼澤～

版圖屬性：邊境
出戰部隊數目：12
勝利條件：制壓敵方據點

康姆斯在擊倒了積古之後，本來打算好好地教訓他一頓，但後來他卻被琪爾（如果琪爾不在隊中則是積古的姊姊卡露娜）救走了！不過康姆斯沒有時間去理會他，現在還是前往火之神殿拯救嘉多里要緊。在神殿周圍的霧之沼澤，康姆斯再次遇到了邪神軍的部隊，雖然沼澤裡寸步難行，但康姆斯別無他法，只有強行突破一途！

移動極之困難的地圖



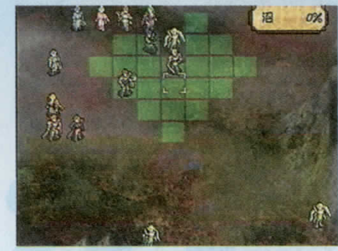
◆在這事件之後，琪爾在之後一段時間都不會出現

首先，如果玩者將琪爾派到康姆斯隊中，在MAP 31完成後她便會將積古救走，而在這關開始時她也會和積古有一段談話事件。不過大家要留意在這事件發生後琪爾會失去和其他同伴的支援效果！

大家可以看見這關的地圖全是由沼澤所組成，在沼地上面的部隊不論敵的，除了是飛行或者是有「邊境之戰士」技能的角色以外，每TURN都會受傷，而且騎兵是無法通過沼澤的，因此玩者應該盡量派步兵和傭兵系的角色出戰，而神官們也必須裝備有「遠治療之杖」。



◆沼澤每個TURN都會傷害不懂飛的部隊



◆步兵系的角色，在沼澤中仍有一定的移動力

短時間攻略法


◆☆AURA RAIN在平時沒有什麼機會使用，但在這關則可以派上用場了

由於地形險要，如果大家想用正攻法過關，可能要花上很多時間。在這裡筆者會為大家介紹兩個比較快的攻略法給各位參考。

第一個是利用美里艾露的全體魔法「☆AURA RAIN」(☆オーラレイン），這招魔法只可以在5的倍數TURN才可以使用，但威力絕大，不單只是怪物，就連敵方的士兵和魔法師也可以藉此法消滅。如果玩者對美里艾露的攻擊力和命中率沒有信心，可以先用記憶之杖SAVE，然後派列西艾爾或馬魯朱到她的身邊加強支援效果，甚至是用☆魔力之杖來加強她的魔力，或者是利用巴琳門的「跳舞」來攻擊多一次。



◆用轉送之杖將最強的角色轉到頭目身旁

第二個方法是利用蘭妮的轉送之杖，這個辦法比上述的更簡單。玩者只要將蘭妮和巴琳門編入出擊隊中，然後叫蘭妮用轉送之杖將一位攻擊力有27，速度為3以上的同伴瞬間轉移到頭目皮理斯提（ペリシテ）的身旁，他便可以用兩連攻擊將他立即消滅。之後用巴琳門的「跳舞」令蘭妮可以再行動一次，再用轉送之杖將康姆斯送到敵方的據點上制壓即可過關！如果玩者隊中沒有巴琳門，則需要要等到下一個才能制壓到敵方據點，這時，前往攻擊頭目的角色必須有足夠的盾牌和護身符來抵擋周圍敵人的反擊。



◆在一瞬間便可以消滅頭目



◆再用巴琳門令蘭妮再次行動，壓制據點過關

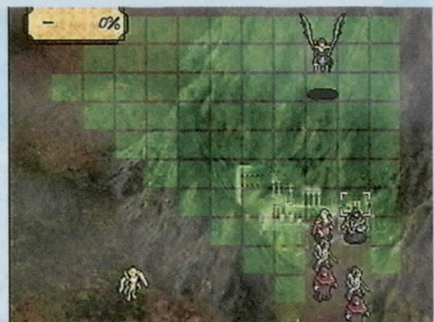
正攻法



◆魔女援軍的可怕相信大家都已經領教過了

如果玩者想挑戰自己的能力，又不怕花時間的話，用正常的進攻方法也並無不可，不過大家一定要小心敵方的魔女，雖然在戰鬥開始時敵方只有一名魔女，但在TURN 2至20這段期間，每個TURN在敵方的據點上都會有一名魔女出現！和上一關相同，一旦HP低的神官被兩個以上的魔女同時攻擊便很容易死掉，因此在前進時，玩者應該組成一個密集的陣型，保護神官們不會受到魔女的攻擊。記住不要心急，小心駛得萬年船。

如果玩者隊中有極為強力的飛行部隊（如LEVEL昇滿，又有大量技能的拿芬），那麼不妨讓他帶著JAVALIN、☆女神之盾、魔法之盾和護身符等，直接飛往敵方的據點攻擊，在消滅了頭目和周圍的敵人後，再壓制著魔女的出現地點，這樣做其他隊員便可以輕鬆地前進了。



◆利用飛行部隊從攻擊敵方據點

A 敵據點
B 敵增援出現地點



MAP 33 聖劍莎利亞

～莎利亞神殿～

版圖屬性：城內
出戰部隊數目：12
勝利條件：取得聖劍

在康姆斯他們突破了神殿外面的邪神軍後，便立即衝入神殿之內。康姆斯從神官長古拉烈絲口中得知在神殿內部有一把名為「聖劍莎利亞」的古劍，要打破教皇古恩卡斯的暗黑魔法，救出嘉多里，這把劍是不可缺少的。不過這把劍正被大量暗黑神官和怪物看守著，康姆斯想搶回它絕非易事！

將部隊分成兩隊



◆將部隊分成兩組，可以減低不能預料的意外

這關由於是在室內戰鬥，所有騎兵部隊都要下馬作戰，在編成時應該留意這點。「城之戰士」技能在這關可以發揮很大的效用。

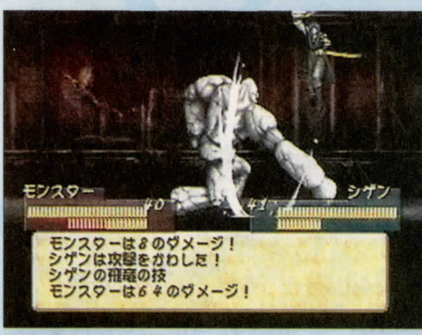
神殿內部是由許多小房間和狹窄的通道所構成，因此在移動和進攻時的速度都會比地面上的地圖為低。在這環境下，利用少數精銳部隊作戰會比較方便和安全。因此筆者建議玩者將所有人分為兩隊，一隊是前往取聖劍的攻擊隊，主要是由三數名攻守俱佳的傭兵和康姆斯所組成，另一隊則是由餘下的部隊如步兵、弓兵和神官所組成，任務是專注於替前線作戰的角色回復HP。

回復隊在作戰開始後不用移動，只須留在原位，以步兵和弓兵築起防線，阻止怪物們前來攻擊後方的神官。而神官們則要裝備遠治療之杖來替攻擊隊回復HP。



◆神官們專責在後面回復便可以了

攻擊隊方面，他們應前往地圖左下角的「石巨人房間」，因為這是前往聖劍所在地之最短路線。石巨人們的防禦力非常高，但只要玩者的傭兵部隊有足夠的實力，單是靠必殺攻擊或特殊技已能輕易地將它們全滅。如果玩者想打得更輕鬆，可以為打先鋒的角色裝備「☆路拿之劍」，因為它可以無視敵人的防禦力攻擊。其實石巨人們的命中率太低，對玩者應不會有什麼威脅。至於會飛來攻擊的僵屍龍（ドラゴンゾンビ），交給康姆斯的弓箭應付便可以了。



◆利用必殺攻擊和特攻將石巨人粉碎

◆在地圖中央出現的僵屍龍比較麻煩，絕不能讓牠們的噴火接觸到神官們！

應付敵方之增援

在TURN 4開始，在神殿的各個小房間中都會出現援軍，這些援軍仍然是以怪物為主。不過由於數量不多，牠們的實力也不是特別強勁，所以玩者基本上可以無視牠們的存在。如果大家真的對此覺得不放心，可以派一名強力的角色封鎖著有敵援軍出現的房間之出口，而絲艾拿也可以將自己傳送至有僵屍龍出現的地點上，阻止牠們出現。大家甚至可以用「☆AURA RAIN」或「☆破邪之杖」來直接消滅全場的怪物！



◆在這個位置將出現的援軍全數消滅



◆派絲艾拿壓制敵軍的增援出現點，阻止敵人數目增加

小心頭目鮑魯的暗黑魔法

本關的頭目鮑魯（バール）實力不容忽視，他除了會在五的倍數TURN時使用全體攻擊魔法「EARTHQUAKE」（アースクエイク），其主力攻擊魔法「TOHMAHA」（トウマハーン）正如之前筆者所述，是集攻擊力高、射程遠和反擊不能三個優點於一身的強勁咒文。就算是像康姆斯或西景等強角，被它打中也會被扣去30HP！更可怕的是他身上擁有★ELIXER，即使死掉一次也可以復活……所以與其和他正面交鋒，不如出「茅招」，使用盜賊之劍將他的魔法偷走，令其完全失去反抗能力。這樣做更可以為絲艾拿取得珍貴的TOHMAHA魔法，加強我方之戰鬥力！

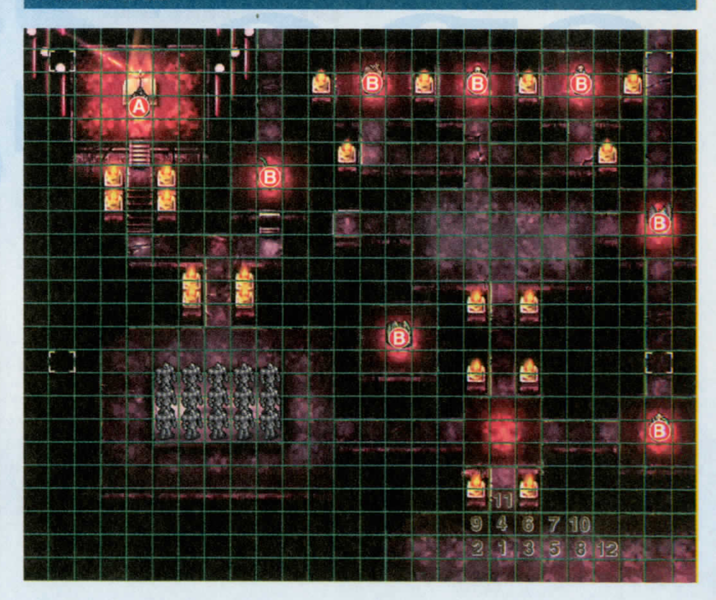


◆TOHMAHA的恐怖在於玩者無法在被擊中後還擊



◆「盜賊之劍」好用之處，在這關的頭目戰上表露無遺

A 聖劍
B 敵增援出現地點



MAP 34 總力戰

～利飛之南部～

版圖屬性：平地
出戰部隊數目：14
勝利條件：制壓敵方據點

在康姆斯取得了聖劍莎利亞後，故事再次轉移到寧南軍方面。寧南在奪回了自己的利飛蘭多公國後，繼續向利飛王宮進發，目的是要完全將利飛王國由加蘭帝國的手中解放出來（筆者註：利飛蘭多公國只是利飛王國的其中一部份）。加蘭王國的兩位王子——巴路卡（バルカ）和朱利雅斯（ジュリアス）由於知道了他們長兄的兒子施利多王子（セネト）仍然在生，重新燃起了擊倒教國、建立新生加蘭王國的希望。為了讓施利多可以保持和寧南平起平座的地位，他們無論如何都要阻止寧南奪回利飛王宮！

難易度最高的一關



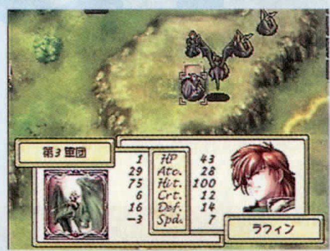
◆見到這些「戰車陣」和「砲台陣」已教人頭痛不已

相信大家看到「總力戰」這個副題，和地圖上那些密麻麻的弓箭車、弓箭台和騎兵們後，已經可以想像得到這將會是一場「世紀之戰」。的確，這關的難易度是整套遊戲中最高的，這是因為敵人的數目眾多，而在每一個回合完結時從敵人的要塞中都會出現援軍（每次六隊，每隊的兵種都不同），加上敵方設置在高地的弓箭部隊，和守在要衝處的大批重裝弓箭車，玩者要突破實在是非常困難。

占據要塞令敵方援軍不能出擊

◆騎兵在消滅了要塞的敵人後，可利用再移動立即將之占領

利用「壓住敵方的增援地點，敵人便不會出現」這個特性，玩者在今次作戰的最大要點，其實是「如何以最快的速度占領敵方的要塞」。首先，在出擊時，玩者應將最強的兩名騎兵編到10和14的位置上，戰鬥一開始便立即前往攻陷右手邊的要塞。至於北面高台上有飛龍騎士守衛的要塞，則可以先派弓箭手前去消滅飛龍騎士（必須用射程達4格的弓箭「アーバンレスト」），然後再用飛行部隊前去占領。這時玩者記得要他們下馬，因為在這要塞周圍有大量弓箭台，飛起只會成為它們的最佳獵物。



◆用飛行部隊消滅高台上的敵人

分成兩隊進攻

在成功占領了兩個要塞之外，玩者便要開始向北面進攻，目標是占領餘下的要塞。這時玩者應該分成左和右兩條進攻路線，右邊的路由於有大量裝甲弓箭車守衛著，玩者應派三四名裝備了「ARMOR KILLER」或者「ESTOC」（攻擊力較低但同樣對裝甲系有效，而且可增加回避率）之精銳部隊，前往攻擊弓箭車。不過由於他們將會受到敵人的密集弓箭反擊，所以盾牌、護身符和回復道具等都不可缺少。而在後方的神官們也可以不斷使用「哈痞之杖」（ハッピーの杖）來召喚出怪物協助引開敵方弓箭車的注意力。位於最右面高台上的弓箭台，玩者可用射程有3格的弓箭手去解決它。



◆攻擊裝甲車基本是靠必殺攻擊和特殊技


◆對付弓箭台可用射程遠的弓箭解決

◆吉絲杜身上有護身符，理論上就算玩者反擊也不會有事，不過一旦使出了連續之技就……（汗）

至於左邊的路線的敵人比較少而且弱，只要有一名強力的騎兵，利用「移動→攻擊→再移動」的方法，便可以輕易地占領該處的要塞。另外由於寧南要向加蘭王國的公主吉絲杜（エストファーネ）說得，也應該往左邊的路走。注意艾絲杜本身非常非常弱，我方任何人都可以一擊殺死她，所以千萬不要進入她的攻擊範圍，以致玩者的反擊將她殺死。在成功說得後，吉絲杜便會從戰場上消失。

圍攻頭目




◆說實在哈嘉路的用處不大，和其他角色也沒有什麼關係，謎一樣的角色…

在成功占領了敵方四個要塞後，勝負基本上已成定局，餘下的只是敵據點上的頭目艾倫士（エルンスト）罷了。在敵據點的後面有一個弓箭車的增援點，玩者可以派人去將它制壓，但留意在TURN 10出現的一台弓箭車是由黑騎士曼殊的友人哈嘉路（ハガル）所控制，玩者可叫曼殊前往說得令他成為同伴。（敵據點前面的樓梯騎兵是不能進入的，要先下馬才能繼續前進）

頭目艾倫士是位實力相當強勁的角色，玩者在和他作戰前請先SAVE，否則被他的連續之技打中就……艾倫士身上有THUNDER SWORD、銀之盾和風之盾，對付他的最好方法是先用射程3格的弓箭去破壞銀之盾，然後再全人類一齊擁上去攻擊。另外一如以往，用盜賊去將他的裝備偷走也是非常有效的戰術。

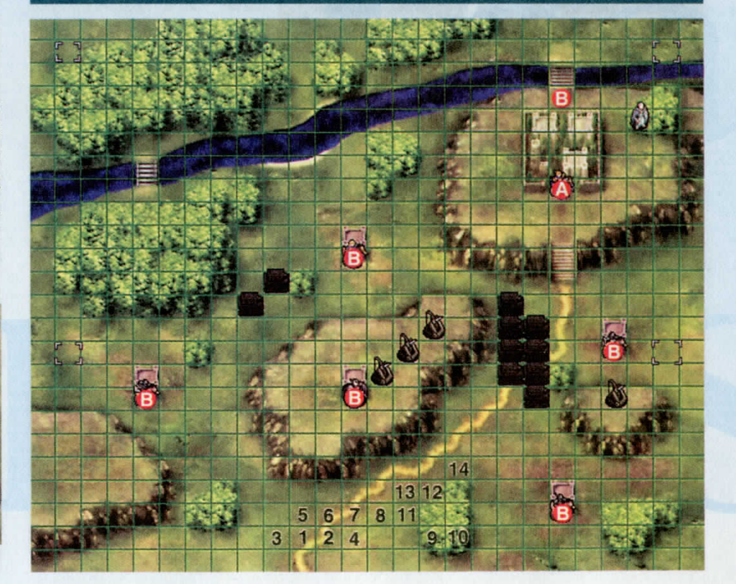


◆筆者結果要用已經升爆LEVEL的珊，再用上必殺率80的「☆露古特」，一刀就收工…

談話事件

寧南（リュナン）& 吉絲杜（エストファーネ）
曼殊（ミンツ）& 哈嘉路（ハガル）

A 敵據點
B 要塞（敵增援出現地點）



MAP 35 朱利雅斯……

～利飛王宮～

版圖屬性：城
出戰部隊數目：14
勝利條件：擊敗敵方頭目

雖然艾倫士盡了最大的努力，結果還是阻止不了寧南軍前往利飛王宮。而留守在王宮內的，是加蘭王國的第三王子朱利雅斯。他知道利飛王宮落入寧南手中已是遲早的事，他於是命令所有士兵留在軍營，並且派遣他最信任的部下斯露多娜返回加蘭王國，打聽有關兄長巴路卡和施利多王子的消息。如果一切順利的話，他便會立即撤退。但在朱利雅斯心中，似乎早已另有打算……，

決戰前的準備

在這關開始時，在地圖上只有少量敵軍，對玩者根本不會構成威脅，先派人將他們消滅吧！不過在這時候玩者千萬不要進入朱利雅斯的攻擊範圍內，因為他會主動前來攻擊玩者，而且在沒有充足的準備下，要打贏他根本不可能。現時大家可以先在城內探訪一下民家，但其實除了可以在其中一家買到銀之盾外（要10000G），並沒有什麼重要的道具或事件。



◆在利飛生活的貴族，看來都是些像寄生蟲般的傢伙



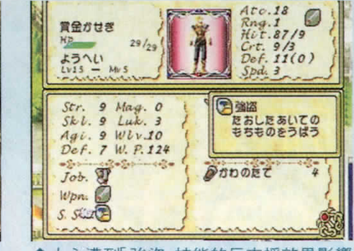
◆銀之盾並不是些特別罕有的道具，值不值10000G 就見人見智了

敵援軍出現

在 TURN 2 和 TURN 3 ，於地圖東北面的軍營中會有兩批援軍出現，但他們都只是老弱殘兵，玩者不用對他們太過費心，站在朱利雅斯的攻擊範圍之外等他們送上門吧！而在 TURN 3 至7 ，在鬥技場處會出現一批劍鬥士，每次出現四人。他們都是趁寧南軍在戰事佔了上風之際，希望可以在戰場上刮一筆的傢伙。這班人會自動前往攻擊朱利雅斯，而結果當然只是送死……留意他們是當作玩者一方的援軍計算，而他們身上又有「強盜」技能，所以接近他們的部隊都會遭受到 -50% 的「支援效果」！注意！

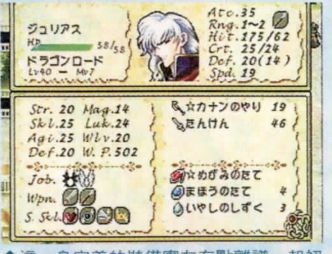


◆劍鬥士們其實只是一班烏合之眾



◆小心遭到「強盜」技能的反支援效果影響

朱利雅斯攻略法



◆這一身完美的裝備實在有點離譜，起初筆者還以為他是打不死的……

雖然筆者也不想殺死朱利雅斯，但在遊戲中玩者別無選擇，他是一定會死在玩者手中的，可惜可惜……不過要將朱利雅斯擊倒也絕不是易事。他的武器「☆加蘭之槍」（☆カナのやり）應該是整套遊戲中最強之槍，因為它在擊中敵人時會為使用者回復 HP ，而且其攻擊力也超高！在朱利雅斯身上也裝備了「☆女神之盾」，玩者一切必殺攻擊在他的面前都不會發動，而朱利雅斯本身又有「見切之技」，令玩者所有特殊攻擊無效。對手的防禦這樣全面，難道真的必定要和他埋身肉搏？

其實擊敗他的方法有二，一是充分利用本關出現的劍鬥士，讓他們去消耗加蘭之槍的使用回數。加蘭之槍只能使用20次，而這關出現的劍鬥士剛好是20人，所以待朱利雅斯殺死所有劍鬥士後，他便只餘下一把短劍作武器，完全不是玩者的敵手了。不過這樣做有一個壞處，便是玩者在擊倒他後，只會取得一支使用次數是 0 的加蘭之槍……



◆筆者對劍鬥士視死如歸的態度深表感動，你們會死得有價值的！

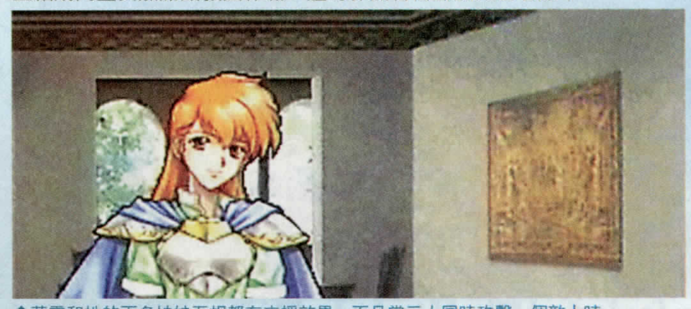
至於第二個方法，是強行用武力將朱利雅斯擊破。先在玩者最強的數名騎士身上裝備好銀之盾來加強防禦力，然後派其中一人用盜賊之劍將朱利雅斯身上的回復之水滴偷走，並且破壞他的銀之盾。之後再派另一人用可以無視敵人防禦力的「☆路拿之劍」攻擊，相信在兩個 TURN 內便可以取勝，並能取得一支幾乎全新的加蘭之槍。如果玩者的攻擊力不夠高，可以考慮用莉莉亞的「☆力之杖」給予加強。



◆筆者並不建議大家用強攻法，事先請一定要SAVE

最後一名天馬騎士加入

在完成這關後，馬德露和花蘭的姊姊菲露（ヴェーヌ）會前來會見寧南，並為施利多王子傳達口訊，表示他願意和寧南簽定兩國之間的和約，並結成同盟與加席路教國作戰，這時菲露會自動加入玩者隊中。


◆菲露和她的兩名妹妹互相都有支援效果，而且當三人同時攻擊一個敵人時……

A 敵據點
B 道具屋
C 武器屋
D 訓練所（劍鬥士）
E 民家（教會）
F 民家（銀之盾，要10000G）
H 我方增援出現地點
I 敵增援出現地點





拿走一億元獎金!? 還是要死在這怪屋內呢!?
$128 精裝版 HKD
$98 普通版 HKD
GAMEPLAYERS 集團
為您獻上全球首個
中文化Dreamcast遊戲
ILLBLEED
中文版
一幕幕驚心動魄的場面！ 一個個扣人心弦的故事！ 一個令您喘不過氣的遊戲！
即將在各大遊戲店出現，敬請密切留意!!
GAMEPLAYERS GROUP
TARGETWISE



GAME PLAYERS GAME·DATA

機種	PlayStation2
發行商/製造商	ARUZE
遊戲類型	RPG
發售日期	6月28日（發售中）
售價	6800 日圓
容量	DVD ROM
記憶	86KB

1P

TEXT:AINHO

SHADOW HEARTS™
シャドウ ハーツ

在謎之聲的響導下
踏上了命運的末路

以十九世紀上海與歐洲作為時代背景的《SHADOW HEARTS》，對於初次製作RPG類型遊戲的ARUZE公司，當然十分關注本作，所以無論在遊戲的品質，以至宣傳方面上都十分重視及花了不少工夫。有看過GPPS第14期介紹的讀者都知道，《SHADOW HEARTS》除了具備精湛的CG播片之外，創新的遊戲系統，以及充滿個性的角色也是當中的賣點，然而外界對於本作亦有相當高的評價。如此有來頭的作品，本刊當然不會錯過攻略的連載！

遊戲系統全面睇！

JUDGEMENT RING SYSTEM（ジャッジメントリング）－審判光環系統

物理攻擊

在本作的戰鬥中，會看到一個光環出現於畫面的右上方。這個光環，其實是影響到角色行動所得出的結果。當玩者替角色輸入攻擊的指令後，光環上的指針便會開始轉動，光環上黃色的範圍稱為HIT AREA，紅色的則是CRITICAL AREA，指針成功指在第一個HIT AREA時，代表行動便算成功；如果依照這方法通過接下來第二、第三個的HIT AREA後，就可做出COMBO的效果。當然，萬一玩者不能將指針指向第一個HIT AREA的時候，該行動便算失敗。若然成功連續三次將指針指向CRITICAL AREA，而取得NICE、COOL及PERFECT評價的話，其攻擊力更會有所增加。每位角色所擁有的光環的形狀也會有所差異，視乎角色的能力值或武器來改變。至於除了戰鬥之外，在遊戲中還會經常利用到JUDGEMENT RING SYSTEM這個系統的。



特殊能力（攻擊系）

除了物理攻擊時會出現HIT AREA外，在使用特殊攻擊亦會有HIT AREA。不過，在使用特殊攻擊的HIT AREA會改名為STEP AREA（綠色）及MODULATE AREA（青色）。前者是決定行動的成功與否，而後者則是決定攻擊威力的參數。



特殊能力／道具（補助系）

實行這個行動的光環，只有一個HIT AREA出現，難易度比較低。



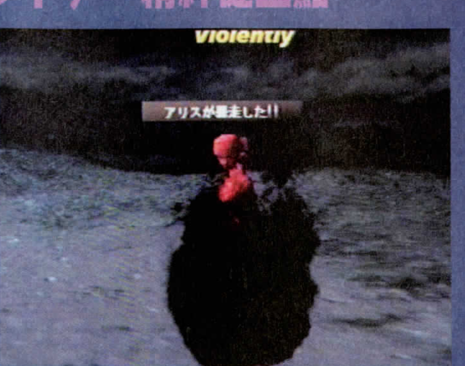
特殊能力／道具（回復系）

當玩者實行回復系的特殊能力或道具後，JUDGEMENT RING SYSTEM便會啟動。光環上只會有一個HIT AREA和CRITICAL AREA，若然成功將指針指向CRITICAL AREA的話，回復量會比正常為高。



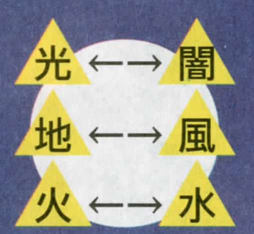
SANITY POINT（サニティポイント）－精神健全點

在戰鬥的進行期間，無論作出任何的行動，角色的精神都會開始衰弱，而這個狀態則以「SANITY POINT」（簡稱SP）的能力值來表示。當角色的SP每一回被扣去1的數值，直至降到0的時候，便會失去正氣而陷入「暴走」的狀態，導致失控之下胡亂行動，玩者需要使用具有回復SP的道具才能使角色回復理智。對於長時間的戰鬥來說，玩者身上一定要有充足的回復SP道具，不然其後便會陷入苦戰。至於當戰鬥結束後，角色的SP值便會全數回復。



屬性相剋系統

《SHADOW HEARTS》與一般RPG遊戲一樣，不論敵己方、怪物，以至武器防具等都有不同的屬性。本作中，就有光、闇、火、風、地和水六種屬性存在；屬性在戰鬥的形勢有很大的影響，只要好好運用屬性相剋的原理，就能使作戰上大有幫助，以下就是各屬性的相剋圖。



指令視窗－COMMAND MENU

ITEM	除了使用得到的道具，還可以整理道具的排列，以及將不要的道具捨棄
特技	使用或閱覽同伴的特技
裝備	變更角色的裝備、SOUL的入替
GRAVEYARD	查看SOUL ENERGY的儲存量，或進入主角Urmnaf的精神世界
貴重品	閱覽冒險期間所得到的貴重物品
戰鬥隊列	改變角色戰鬥時前列或後列的設定
STATUS	顯示角色各項的能力值及裝備
HELP	各種遊戲系統的詳細說明。項目會隨遊戲進行而追加；追加的項目則以「NEW」的記號來表示
資料	記錄或讀取遊戲的進度（記錄只限於世界地圖和SAVE POINT上使用）
SCORE	查看戰鬥時JUDGEMENT RING SYSTEM的成功率、角色等級評價等詳細資料
LIBRARY	閱覽冒險中登場的人物和怪物的有關資料
OPTION	各種遊戲設定的變更

角色Status

Str.	力（物理攻擊力）	P-Dif.	物理防禦力
Int.	智力（特殊攻擊力）	P-Hit.	物理命中率
Vit.	體力（物理防禦力）	P-Avd.	物理回避率
Pow.	意思力（特殊防禦力）	S-Atc.	特殊攻擊力
Agl.	敏感性（回避／命中率／速度）	S-Dif.	特殊防禦力
Luc.	幸運	S-Hit.	特殊命中率
P-Atc.	物理攻擊力	S-Avd.	特殊回避率

《SHADOW HEARTS》的時代背景……

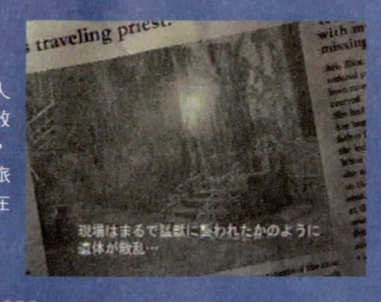
以1913年歐洲大陸作為舞台的本作，故事是發生於中國辛亥革命與第一次世界大戰爆發之間的時代，當時歐美列強各國正直展開著激烈的交戰……



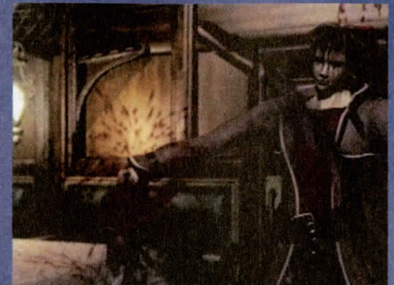
故事攻略篇一

1913年，法國里昂

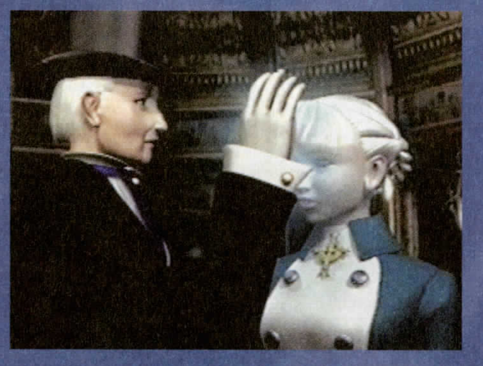
昨晚，發生了一連串神秘的殺人事件。據新聞報紙中的報導，遺體散佈的景象，就有如被猛獸襲擊一樣，而其中一名受害者，就是前來法國旅行的神父，至於他同行的女兒則現在下落不明……



同年秋天，南滿洲……

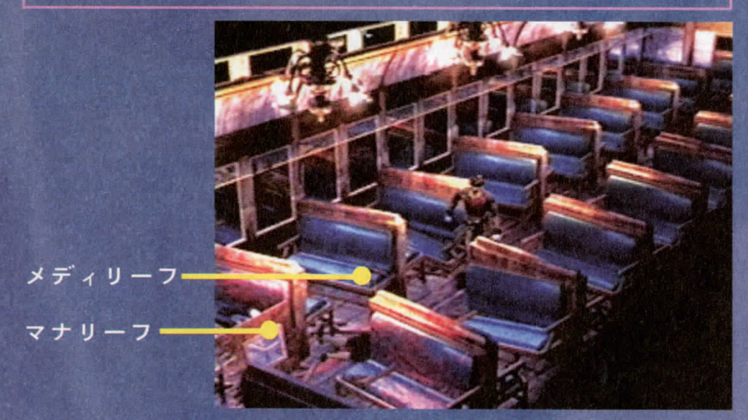


在一個月圓的晚上，一列開往大陸的蒸氣火車正在高速行駛，在有兩名日本軍士兵把守著入口的頭等車廂中，有一位外國少女。這時候，突然有一名英國紳士出現，將兩名把守著門口的士兵殺死，而前來的將軍在開了數槍之下，竟對那位紳士無效亦同樣難逃一死。正當紳士打算靠近少女的時候，一位青年來到，他被紳士所放出的一隻怪物咬掉左手。不過，他不但用右手就輕輕將這隻怪物消滅，還能夠將自己的左手復原，紳名見到後都大為驚訝。此時，少女正想趁機逃走，可是卻被紳士發現，並利用特殊能力使她失去知覺，接著青年打算上前阻止紳士將少女帶走，但是紳士的雙眼所放出的強光，竟將青年彈往另一卡的車廂……



ENEMY DATA（列車上）

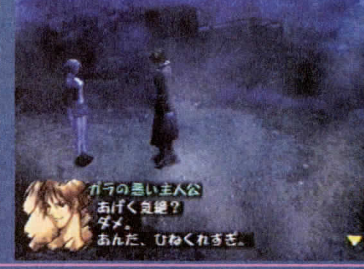
かまいたち／風屬性／HP10／MP100／Exp2／Cash20



青年起來後來到前列的車卡上，正當打算調查三名日本軍人的屍體時，發現車頂上傳出聲音，於是馬上衝破車頂來到車頂上，終於見到紳士，可是他敵不過紳士而戰敗（劇情需要）。紳士的名字叫Roger，當Roger打算將青年殺死之際，少女的身體突然發出一度強光，青年趁機一拳打傷Roger的左眼，然後抱著少女離開列車……青年將少女帶到附近的平原上，這時少女亦甦醒起來，青年想靠近她，可是少女害怕他轉身便走了。接著，青年腦海中聽到一把謎之聲音，而在平原上行前不久就發現少女睡在草地上。二人在交談當中，得知少女的名字叫Aris，而青年的名字叫Urmnaf。當雙方作自我的介紹後，Aris便與Urmnaf一起打探出路。







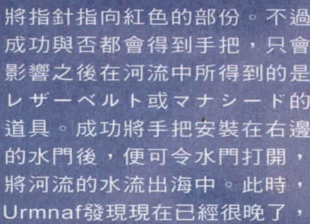
ENEMY DATA（平原）

毒蜘蛛／地屬性／HP10／MP0／Exp5／Cash105
狼／風屬性／HP15／MP0／Exp9／Cash55
蝙蝠／闇屬性／HP8／MP10／Exp5／Cash35

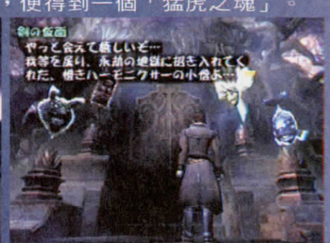
兩人在平原上打探期間，發覺前無去路，只見到前面有幾個水門，而Urmnaf就發現前方的水門上有一個手把，可是水門實在太殘舊，需要用力才能取得。這時，遊戲會出現JUDGEMENT RING SYSTEM，玩者需要在限時內，不停連按〇掣將指針指向紅色的部份。不過成功與否都會得到手把，只會影響之後在河流中所得到的是レザーベルト或マナシード的道具。成功將手把安裝在右邊的水門後，便可令水門打開，將河流的水流出海中。此時，Urmnaf發現現在已經很晚了，叫Aris找個地方休息一晚。正當Aris熟睡的時候，突然有一位帶上老虎面具的人顯現，原來他正是Urmnaf死去的父親，而他就表示感謝這位女子之力，我才能來到現實世界上，接著他便與Urmnaf展開戰鬥，可是Urmnaf敵不過他而戰敗……Urmnaf醒來時，發覺自己身處於一個墓地上，而在前方就見到有四個面具浮在空中上。從它們口中，得知這裡是Urmnaf內心的精神世界，名為「GRAVEYARD」，接著在一個刻有地之封印的墓碑前，成功打敗一隻猛虎怨靈後，便得到一個「猛虎之魂」。







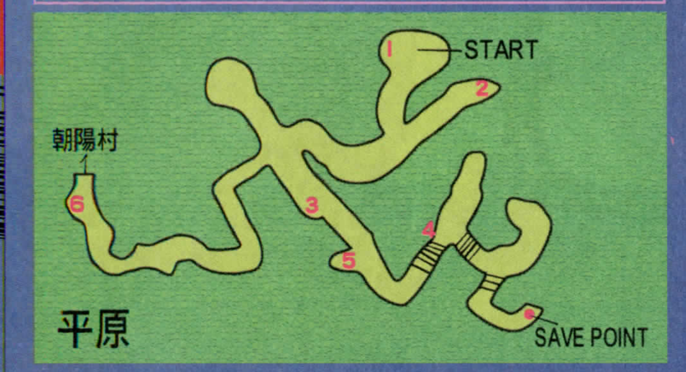






所得道具：

1. ピュアリーフ
2. レザーベルト
3. 人魚の涙
4. 水門のハンドル
5. レザーベルト／マナシード
6. 聖母の微笑



ENEMY DATA (GRAVEYARD)

惡意體／無屬性／HP40／MP100／Exp0／Cash0

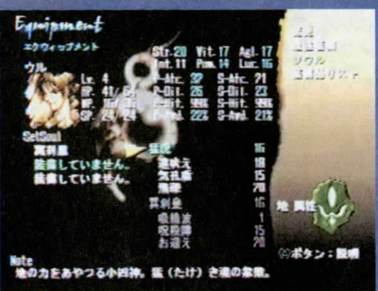
FUSION MONSTER DATA (GRAVEYARD)

猛虎／地屬性／HP75／MP200／Exp0／Cash0

CHECK POINT!
GRAVEYARD（グレイヴヤード）—墓地

有墓地之意思的「GRAVEYARD」，是主角Urmnaf內心的精神世界。在Urmnaf內心的世界中，存在了很多怨靈，當Urmnaf在戰鬥中消滅怪物後，便會得到一些SOUL ENEMGY。當SOUL ENEMGY收集一定的程度後，怨靈便會出現於GRAVEYARD裡的各個墓碑前。若然成功將這些怨靈擊敗後，便可得到新的SOUL；只要將它們裝備於Urmnaf的身上，便可在戰鬥中化身成它們。不過要注意的是，GRAVEYARD只制於世界地圖或SAVE POINT上才能進入的。





CHECK POINT!
MALICE（マリス）—怨念

於指令視窗的右下方，有一個名為MALICE（怨念）的寶玉。寶玉有藍、綠、黃和鮮紅色四種顏色的變化。每當Urmnaf在戰鬥中消滅怪物後，它們的怨念便會附於Urmnaf的身上，當怨念蓄積至一定的界限後，怨念的寶玉便會出現鮮紅色的狀態，這時鬼神（即Urmnaf的父親）便有機會出現進入戰鬥。鬼神的能力非常高強，玩者是無法戰勝他，只能選擇逃走的指令。玩者要防止鬼神出現，便需要在怨念的寶玉出現紅色之前，進入GRAVEYARD與四個面具戰鬥，怨念才會被淨化而回復到藍色的正常狀態。





Urmnaf取得「猛虎之魂」離開自己的內心世界，Aris詢問Urmnaf剛才戴上面具的人是誰，但是Urmnaf只說出並沒有甚麼後，便叫她繼續起程。二人回到平原的中央，通過之前被水阻擋的通路一直前進，發現前面有一條村落。這時，Urmnaf的腦海又再一次聽到謎之聲音，向他說出小心地獄的番人的忠告……二人來到村的入口，發現門被關上。接著，村內有一名穿上紅衫和一名穿上黃衫的孩子出現，Urmnaf大聲呼喝叫他們拿出鎖匙開門，可是他們說晚上是不會開門的。不過，當Aris上前向他們解釋我們其實是迷失了路，可否在這裡暫宿一晚後，他們便一反常態，很樂意為她打開門。二人成功進入村中，兩名孩子表示自己的家位於廣場的旁邊後，便先行離開了。二人來到村的盡頭的一個祠前，發現地上堆滿了大量的人骨，Urmnaf從這裡的怨靈得知這條村原來是一條食人村。這時，有一位婆婆來到，告訴二人這裡是半年前興建的玄武神祠。玄武神祠是收集人類靈魂的地方，而本村的新守護神就是擁有強大力量的閻羅王。Urmnaf得知後，竟口出狙言說出閻羅王是妖怪，使到婆婆立即氣憤叫他不要無禮，接著表示很久都沒有客人來這村了，叫二人今晚在這裡好好休息一下後，便笑著地離開了。





Aris向Urmnaf表示自己擔心會被他們吃掉，不過Urmnaf就認為有我是絕對沒有問題的。二人離開來到村長之家前，剛才的二位孩子表示叫二人進入村長之家裡休息一晚。在村長之家中，二人遇見了剛才遇見過的婆婆，原來她正是本村的村長。村長表示二人可以在這裡休息一晚，而Aris就很有禮貌地答謝她，接著她表示現在要準備食物奉獻給閻羅王後，便離開了。二人早已知道事情不妙，於是便假裝睡覺中；過了一段時間後，果然剛才的兩名孩子出現，Urmnaf叫他們快露出真面具，究竟你們是誰？難道是妖怪小鬼？他們說出我們的目的其實是想吃掉那位女子後，便化身成為妖怪與二人戰鬥。戰勝後，Aris表示不如出去看看情況，竟發現整條村變成了一片血海，而且還有怪物出沒……



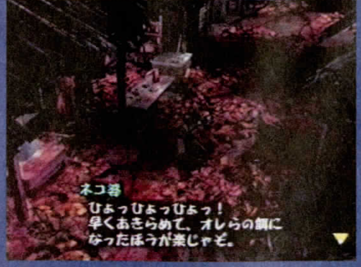




二人在村中四周圍調查，在祠前發現了村長。村長向Urmnaf表示除非你打倒我，你就可以離開這裡，並且村內的怪物亦會隨之而消失，接著她便消失了。二人離開回到村中，發現多次村長的蹤影，可是她一次又

一次消失了。在沒有辦法底下，於是來到村的入口，遇上了一位陰陽師，而他就說出地上是一個天風逆印。Urmnaf上前打算強行打開門口，但始終失敗，陰陽師看到他後，便說出這裡是有入冇出的，然後便告訴自己的身份是九天真王絕行仙的劉朱震，並且發





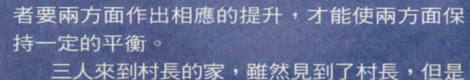


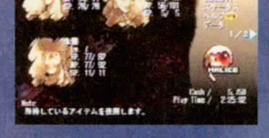
現這裡還有一位針灸師梅元。當Urmnaf和Aris向朱震作自我介紹後，Aris便向他詢問地上是否是一個不思議的封印，接著朱震便說出你真是聰明，的確是這個封印之力，使到這村與外邊世界不同。Aris向朱震說出有甚麼方法可以將這條村的封印解除，朱震就答道這不是沒有的，相信村中可以找到辦法，然後他便加入主角一列，一同在村中打探一下。

CHECK POINT!
針灸師



玩者在遊戲中遇到的針灸師，是可以替角色增加武器的攻擊力，或擴大JUDGEMENT RING SYSTEM在物理攻擊時的HIT AREA。針灸師會出現於各個城鎮或村落上。不過要注意一點，攻擊力提升的同時，HIT AREA的範圍便會收窄，但若果增加HIT AREA的時候，則不會影響攻擊力方面。所以，玩者要兩方面作出相應的提升，才能使兩方面保持一定的平衡。





三人來到村長的家，雖然見到了村長，但是當朱震與她交談不久後，她又在消失了。朱震就表示，村長的真身是一隻貓妖，只要利用「退貓香」所散發出的氣味就可以驅除她，不過就需要有「カネの器」（金屬之器）和「たいまつ」（火把）這二件材料。於是，他們分別在村中的切肉店和入口附近找到這二件材料（在取得「金屬之器」之前，玩者需要將光環上的指針，停在三個的HIT AREA上才能成功取得）。回到村長的家中，Urmnaf用火將「火把」和「退貓香」點著，然後將這兩件東西放在「金屬之器」上。果然，「退貓香」所散發出的氣味使到貓妖顯現，接著她化身成真身與三人展開戰鬥。

雖然眾人成功消滅了貓妖，但是事情仍未了結，還需要消滅守護著朝陽村的閻羅王，才能令這條村的封印解開。

VS BOSS
閻羅王：彗嶽



玩者初次應付的BOSS的體力為300，屬於水屬性。它主要作出全體攻擊，而且要注意它會放出能令全體的光環三回內縮減一半的「鐵角」的異常效果。由於它是水屬性，所以利用屬性相剋的概念，利用火魔法對它非常有效。朱震以陰陽道的火屬性「鬼火亂舞」對付它，Urmnaf以猛虎的物理攻擊對付，而Aris則以替角色回復工作為主。



三人合力成功消滅閻羅王後，村的封印也被解除，而一位前來這裡販賣的商人就送了一張「蛇のカード」作為答謝大家的相助。事情終於得以解決，流浪的針灸師梅元表示要起程到其他城鎮做生意，而先行離開，接著朱震向Urmnaf和Aris告別後，便同樣地離開了。

ENEMY DATA（朝陽村）

屍鬼／地屬性／HP20／MP0／Exp13／Cash90
飛緣魔／風屬性／HP18／MP0／Exp13／Cash90
犬神／水屬性／HP26／MP100／Exp17／Cash105
かぶそ／光屬性／HP45／MP200／Exp20／Cash150
猛虎／地屬性／HP75／MP200／Exp0／Cash0
貓妖／風屬性／HP250／MP300／Exp120／Cash600

SHOP LIST

名稱	價格
バンダナ	320
レザーベルト	320
貝殻の腕輪	2770
骨の腕輪	2770
メディリーフ	50
マナリーフ	100
ピュアリーフ	230
聖母の微笑	75
靈獸の尾	90
青銅の矢尻	100
銀の砂時計	100
テント	480
幸運の護符	480
人魚の涙	70











GAME PLAYERS

短評：《SHADOW HEARTS》始終是ARUZE公司的首款RPG之作，在沒有製作經驗之下，遊戲的質素可以說是好壞參半。首先，遊戲系統和要素雖則較多及具創意，但得出來的反效果就是過度煩複，需花太多的時間才能適應和領悟得到，而且在JUDGEMENT RING SYSTEM的攻擊行動中取得Perfect的結果與平常並沒有太大的出入，確實有點被欺騙的感覺；第二，遊戲畫面出現微震的現象，使到觀看文字時顯得有點困難。不過，獨特的故事世界觀、漂亮的女主角，以及華麗的CG播片也是遊戲的吸引之處，總是值得一玩。

（評分：7）

— TO BE CONTINUED —





魔劍與柱 經過長長救世之旅

GAME PLAYERS GAME·DATA

發售商	ATLUS
售價	6800日圓
容量	DVD-ROM
記憶	440kb
發售日	發售中

TEXT：MARKS

分歧圖

分歧圖

封劍士Acinaces

必殺技

同步率	技名	指令
0%	Cross Needle	□
30%	Spiral Bike	□+X
60%	疾驅之旋	↓↑+□
100%	Zephyros之風	按緊□掣





八卦Malukura

必殺技

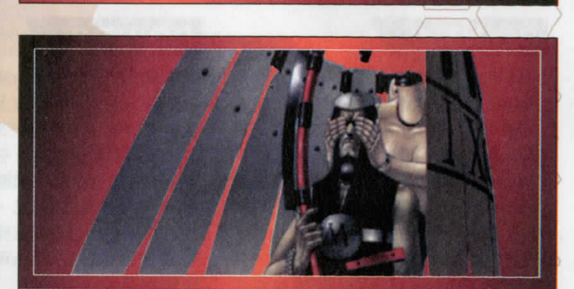
同步率	技名	指令
0%	Death Cut	□
10%	VictoryType	↓↑+□
25%	Don Hip	↑↓+□
50%	Dry Axes	↑+□□□
100%	Puppet Bomber	按緊□掣

封劍士 Badelaire

必殺技

同步率	技名	指令
0%	Partisan	□
20%	Death Cyclone	□+X
40%	Torndo Kick	↑↓+□
70%	Mega Strike	↓↑+□
100%	Thunder Bolt	按緊□掣





八卦Ray

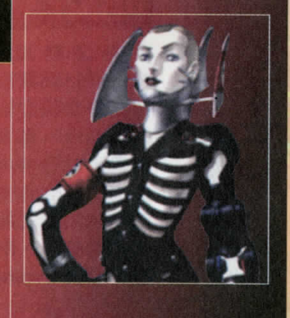
必殺技

同步率	技名	指令
0%	Death Size	□
10%	Death Size End	↑+□□□
35%	Angel Kiss	跳躍中按□
60%	Chifog之宴	跳躍中按□+X
100%	Pucelle之祝福	按緊□掣

Barinka

必殺技

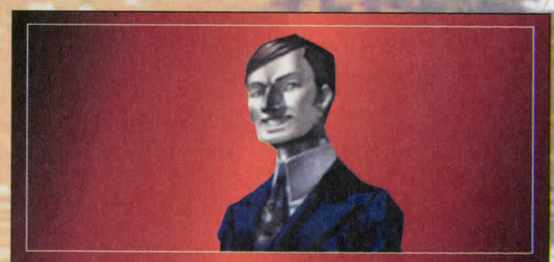
同步率	技名	指令
0%	薙拂	□
5%	一刀兩斷	↓↑+□
60%	回轉斬	□+X
100%	咳拂	按緊□掣



八卦Marguerite

必殺技

同步率	技名	指令
0%	Heil Kick	□□
25%	Chain Heel	↑+□□□□
50%	Guillotine Heel	跳躍中按□
75%	Haken Rod	↓↑+□
100%	Krupp Fire	按緊□掣



八卦 Uiriam

必殺技

同步率	技名	指令
0%	Washington Jab	□□
10%	Miami Rush	↑+□□□□
60%	Jesus Upper	↓↑+□
100%	President ST	按緊□掣

八卦Daru

必殺技

同步率	技名	指令
0%	Pile Stave	□□
30%	Stock Shot	鎖定中↓+□
60%	Tepes	↑+□□□□□□
100%	Vlad Virus	按緊□掣



13.Transylvania


▲趁他未攻擊時進行反擊

POINT 1

開始時，雖然在大堂會見到兩隻Golem，但其實於一樓左面亦會有一隻Golem。為了避免被三隻Golem包圍，所以首先樓下左面的Golem，以不斷以回避來避開右面Golem的石化箭攻擊，接著才解決樓下右面，和樓上左面的Golem。不過對付樓上左面的Golem時，因走廊窄，所以先引他以縱斬攻擊其中一面，來空出一個回避的空缺。

POINT 2

由於對付三隻Golem後，體力已減去不少，所以利用樓上斜台跳過對面的走廊(可能需要使用必殺技通過)，取得回復道具。在大堂雖共見不到前往的道路和開關器，不過大堂的吊燈就是開關竇，同樣利用斜台跳到吊燈，以重量來打開秘道，而當中出現的Golem可要小心，其攻擊與之前不同的。

POINT 3

到達BOSS房，需要經過一條長樓梯，其中會出現不少Iron Maiden，而且會站在樓梯末端等待玩者，因此當玩者走上樓梯時她們便會發動突進攻擊。在她們攻擊的一刻立即LOCK ON，以橫物回避後便從背後攻擊。可是在最後會有遇上兩隻Iron Maiden，在走下樓梯後以橫身避過她們的突進攻擊。


▲Iron Maiden攻擊時以橫身回避避開


◀ 可能需要利用必殺技跳過吊燈

BOSS

八卦Daru

雖然利用Barinka打開了往Daru的路線，但可以擊倒Daru的角色相信只有卦劍士Acinaces，因為Acinaces攻擊距離遠，加上出招快和硬直時間短。Daru的攻擊有埋身以大鐵剃打下和遠距離以石化氣體。雖然Daru會隱形來戰鬥，令玩者不能LOCK ON攻擊，但是因仍可隱約看到其位置，所以唯有利用不斷擊向隱約身形來阻止其埋身攻擊，而見到綠色氣體出現則以


▲見到懷疑的身影便加以攻擊

14.London


▲先攻炸彈犬是這裡的先要條件

POINT 1

由於之前已經完成了London，所以今次不用再往左面開啟地下通道，而可直接進入，不過進入前先取入口旁的回後道具。走下樓梯後，與之前同樣發生困獸鬥，但今次除了Vulcan之外，還加了兩隻炸彈犬。首先對付的是眼前的兩隻狗，以攻擊牠們之間的位置，令兩者同時受到攻擊。之後便可以走到牆角，從防守中加而反擊。

POINT 2

雖然途中可以通往另一通道完成London，但今次進入London的目的就是為了拯救被囚禁的議員SUMISU，因此需要進入中央遺跡。由於當中的Vulcan都會從遠距離開火，而未必每個人都有抵擋子彈的能力，加上只有Badelaire才能夠救出Badelaire，因此需要利用地下通道的無敵道具來通過。

POINT 3

中央遺跡尾段的高塔正是SUMISU議員被囚禁的位置，而可以打開囚室鐵閘的角色就只有Badelaire。雖然開啟了鐵閘，但是需要進行角色變更，利用取得的情報開啟通往Sicily的路線。可是SUMISU的能力卻不足夠對付之後的敵人，所以再利用角色變更，以Badelaire來完成STAGE。



▲利用SUMISU的情報來開啟新路線


▲以無敵道具通過重重的敵人



15.Sicily


▲八卦Malukura乘升降機離開後，派炸彈木偶攻擊角色

POINT 1

雖然救出了SUMISU，但並不是用SUMISU來進行這個STAGE。最初閘門前有個只有Badelaire才可以開啟的電子鎖，而且立刻見到的是這個STAGE的BOSS—八卦Malukura，不過他是不會在這刻出手，Badelaire需要對付則會是Malukura的炸彈木偶，他們好像炸彈犬在碰到角色後自動引炸，因此需要在他們撲過來時一擊將他們擊倒。

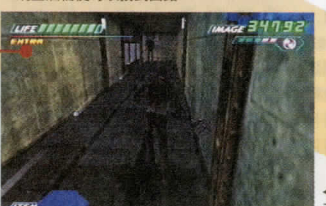
POINT 2

利用升降機抵達後，將會在狹窄的走廊中遇上很多Moth Gang。由於他們會懂得在遠距離以機鎗射擊，對於Badelaire來說蒐付他們卻是十分辛苦的事，所以先依在其中一面牆身行走，利引他們向自己的一面開火，而自己則以橫移避開。可是要小心的是他們會分佈在走廊的不同路段，因此在彎角位要謹慎一點。

POINT 3

到達擺放大型酒桶的大堂時，同樣會有Moth Gang出現。雖然比走廊少敵人和闊了一點，但是因之前未能得到回復，所以這裡的戰鬥需要更加謹慎，而每一條通道只會有一隻Moth Gang。當解決了第二通道的Moth Gang後，便可取中間的回復道具來回復體力。最後利用石台和酒桶等走到高處的出口。


▲跳上酒桶便可以找到出路


◀ 引他們攻擊一面，來避開攻擊

BOSS

八卦Malukura

首先BOSS所站的位置是個可升降的圓台，而只有降下的時候才可以與BOSS戰鬥。當角色在台下時，BOSS會將衣袋裡的炸彈木偶拋到下面向角色攻擊。相反在台上時，他會使用縱斬、突進攻擊和回轉斬作攻擊。在其使用縱斬、突進攻擊時，就以橫身回避，從後以Death Cyclone進行反擊。


▲只要站在升降台上，可不用理會炸彈木偶

16.Vatiane



▲在防守中等待攻擊的機會

POINT 1

在進入走廊後的房間時，房間會出現一隻Messiah教信者，以防守為反擊，而將其擊敗後便會再出現多兩隻，今日需要背靠牆身來防守，才能不被敵人從後襲擊。

POINT 2

擊倒房間三隻Messiah教信者後，便會打開入口兩側的閘門。其中一邊是特定角色開啟的電子鎖，而開啟角色就是八卦Malukura，而另一邊房間卻有可以取得回復體力的道具。


▲ 可以在這房間找回復用的道具

BOSS

八卦Ray

首先在BOSS房間內會見到兩隻Messiah教信者，而以之前的方法便可以輕易擊倒他們。了結兩隻Messiah教信者後，八卦之一的Ray便會出現，初時Ray會以突進技和不能擋格的突進技作主道，而不久後他會飛起以飛行突進技攻擊，經過一段時間又會回到開始時出現兩隻Messiah教信者。反擊的時間就在擋下突進技、以後跳避過不能擋格的突進技，而飛行突進技則以橫身避過後進行。


▲需要打倒兩個Messiah教信者才可與Boss戰鬥

▲只要避過這一擊，便可以反擊

17.Lisbon



▲一面攻擊Sword Breaker，一面避開手榴彈

POINT 1

經過一條樓梯後，便可以從石橋處向下跳。當中會有四個Sword Breaker和一個Grenada。首先對付四個Sword Breaker，而且需要使用一些如Ray的Chifog之宴那樣範圍性必殺技，期間要以後跳等回避Grenada投出的手榴彈，這樣之後可一對一對付Grenada。

POINT 2

走下樓梯之後，便可到達隧道的入口，這時對面已經有三個Bazooka，利用反彈將他們擊倒。隧道中會出現多個Sword Breaker，他們會隱藏在隧道兩側，因此需要慢慢向前走，而且途中可在兩側取得道具。

POINT 3

進入貨庫後，便到達有兩條運輸帶的大堂。由於當中只可以運輸帶前往出口，而運輸帶卻擺放了很多貨物，所以只能利用貨物之間的空隙，可是出口的位置卻有三個Cannon用冰彈射擊，而在角色中只有李飛扇和八卦Ray可以抵檔他們的攻擊。通過運輸帶之後，便乘發射之間的空隙向他們進行反擊。



▲等待途中要防禦Cannon的冰彈



◀ 小心隱藏在兩側的Sword Breaker

POINT 3

接著便是進入連環的冷凍房。第一間會出現一個Cannon和很多Sword Breaker，只要在解決Sword Breaker時，面向Cannon來避開冰彈。第二間會出現三個Cannon，而他們之間會有物件相隔，形成一對一的局面。第三間會出現一個Grenada和兩個Cannon，而Cannon會隱藏在兩側牆身中，需要首先解決Cannon後才對付Grenada。



▲優先解決的是右面的Cannon



18.Mecca



▲小心Motor Bask的火柱便可

POINT 1

經過兩條問題和之前是否協助封劍士他們，就會決定角色之後的發展。在走下樓梯後，再經過一段走廊，便會第一次遇上Motor BasK，乘他噴火後的空隙以Ray的Chifog之宴攻擊。抵達走廊盡頭的樓梯時，下層會有Bazooka射出飛彈。

POINT 2

沿著走廊而行會抵達一條顏色鮮艷的通道上，出現的敵人會有Sword Breaker、Bazooka和Motor Bask。當然會由Sword Breaker上前進攻，而Bazooka 則在後面協助，因此需要先回避Bazooka和攻擊Sword Breaker，之後將砲彈反彈而擊倒Bazooka，最後才對付Motor Bask。

POINT 3

在通往BOSS房的通道前走廊，首先遇上三個Bazooka，而利用牆角來逐一將他們解決。不過期間有兩個Motor Bask會在後面出現上前攻擊，所以這時最好已經將Bazooka解決，利用Ray的Angel Kiss攻擊和Pucelle之祝福的回復來打倒他們。



▲最好用Angel Kiss對付Motor Bask



▲首先要小心Bazooka的砲彈

BOSS

八卦 Yusuf

由於他會發射連續的火彈，所以同樣只有Ray和李飛扇才可以應付。首先他會發射火球攻擊，過了一段時間後會飛到中央位置向左右伸出各一條觸手作左右旋轉攻擊，當觸手即將攻擊過來時以反方向橫身回避，而旋轉攻擊後的硬直時間就是其中一個進行反擊的機會，此外每一次旋轉攻擊的速度都會增加。在中段時間，Yusuf會增加一個不能擋格的埋身攻擊，在見到其身上發光時立刻向後跳回避，而且之後亦是反擊的機會。



▲以橫身回避避開觸手

▶在一些空位以Pucelle之祝福來回復體力



19.Brazil


▲他們會在攻擊時才會現身

▲向懷疑的地方攻擊可以會有收獲

POINT 1

當走到水道後，一隻Amazon會從高處跳下。利用橫身回避來避開其不能擋格的攻擊後，便可向其反擊，不過中途他會以保護顏色隱身，和八卦Daru一樣可以隱約看到。在擊倒眼前唯一一隻Amazon後，就會出現另三隻Amazon。由於他們懂得隱身，所以需要首先逐一引出他們，以單對單將他們解決。擊倒他們後，木閘才會打開，而利用水道盡頭的樹根跳上兩側的石台，這樣便可進入木閘後的山洞。

POINT 2

走出山洞後，會進入了一個山谷之中，而入口附近亦會有兩隻Amazon出現，他們會比之前的更多使用隱身。解決他們之後，便要沿著山路各上走，，但是山路之中出現了一些不能擊倒的飛行機械，而它們會噴出火柱攻擊，所以趁它們遠離山路時立刻通過，途中不要鎖定敵人，否則會令移動速度減低。當走到吊橋之前，需要在右面的石台上取得無敵道具來通過吊橋，因為吊橋上會出現兩部飛行機械。


▲先等它們遠離才向前跑去


◀利用無敵道具通過吊橋

POINT 3

通過吊橋後，便可進入另一山洞內。初段會有機械蟲出現，而之後就會出現在山谷見過的飛行機械在山洞中巡邏。在它們遠離需要行走的通道時便立刻跑過。當走到山頂後，就可以走進屋內離開這個


▲山洞中出現很多機械蟲


▲等它們離開要道才趁機通過

20.Washington

POINT 1

開始時，便要對付橢圓形走廊的兩部X66，因此在進入前先使用拾回來的無敵道具，才拾回復道具，利用無敵時間擊倒入口處的X66，而出口處的X66就可利用反彈來擊倒。走到第二個橢圓形走廊，可以趁X66背向開關器門口時進入，開啟兩個開關器後，便可以在解決出口處X66之後離開。


▲利用開關器閘門避過X66的攻擊

POINT 2

通過兩個成橢圓形的通路後，便會來到這條通往大型升降機前的走廊。當中亦會出現兩部X66，今次可以利用兩側房間來回避X66的飛彈攻擊，令自己在沒有受到攻擊下通過坎走廊。

POINT 3

大型升降只要到達便會自動上升，因為中途有X66以自己重量來阻撓，所以玩者需要以最快的速度解決他們。雖然同樣要等到其發射飛彈的一刻才可攻擊，但因為地方大了，所以可在橫身回避以必殺技攻擊。


▲以埋身便可更快解決X66


▲取得道具之餘，亦可避過攻擊

BOSS

八卦 Uiriam

第一形態

基本上，不論攻擊、外形都與之前所遇上的X66差不多，而他的攻擊會有回轉拳、雙直拳、飛彈。可是Uiriam的攻擊卻有模式的，不像X66那裡隨時會可以使用飛彈攻擊。其攻擊模式就是使用了兩種拳的攻擊後才發射飛彈，但不要在飛彈裝置外露時使用返彈作後擊，因為很難在飛陣彈飛中安全地反擊，所以最好在其準備發射時繞到其背後攻擊。


▲使用與對付X66的方法便可

第二形態

這形態與之前相比，簡直是兩回事，Uiriam的機械身體由大而重變成細而輕，使移動速度增加。他的攻擊和移動的動作都是BOXING為主，而右直拳和右勾拳就成為他的攻擊。由於四周所包圍的繩圈有電流，所以玩者的行動都需要有點BOXING的味道(與他以繞圈移動來對峙)。當他們使用右勾拳的時候立刻以橫身回避再反擊，而攻擊後亦立刻向後一跳作回避其即時的攻擊。


▲避過右勾半後，立刻攻擊



21.紫禁城

POINT 1

開始時，便會遇上一些飛來飛去的敵人，而它們是用來封殺角色的前路，它們與炸彈犬同樣在接觸角色後爆炸。由於他們只會在依自己的飛行路線前行，所以利用橫移就可以通過這段路。



▲利用橫移可通過這段通道

POINT 2

如果之前在完成Mecca後，便直接前往Washington的話，就會在這房間中出現山城弘。他因擔心桂的安全，而出手向魔劍攻擊。由於他的攻擊只有縱都，所以很容易利用回避後攻擊解決。

POINT 3

在BOSS戰前，角色需要連戰兩次獅子舞，所以這時絕對需要有個全回復的道具在手。首先按緊□掣，使用President ST來攻擊其中一隻，減去其一半的體力，而且之後向其集中攻擊，用意將其中一隻解決，之後可輕易解決另一隻。



▲以President ST來減去其中一隻的大部份體力



▲只有利用橫身攻擊就可以輕易解決

BOSS

天尊流星

第一形態

首先他會以人形作第一形態。由於BOSS戰之前遇上了獅子舞，令角色的體力減少了很多，所以最後闖門後面的回復道具絕對要取得。他會以縱向回旋劍、巨大劍、追縱劍、震動波作為攻擊，而除了追縱劍之外，回旋劍等都可以用橫身回避避開，而追縱劍則用移動引他一段時間消退。乘他使用回旋劍和巨大劍時以連續技進行後擊，而在這形態中不能耗損過多體力。



▲第一形態的最強必殺技就是這招追縱劍

第二形態

他以龍形作第二形態。首先需要利用反彈攻擊四周的光玉，其正體才會降下開始戰鬥。他會以回旋攻擊、擺尾、頭擊、追擊光束和八方光束作攻擊，而基本由正身所使出的攻擊都是不能擋格，但可以進行反擊就只有回旋攻擊、擺尾、頭擊。回避方法：回旋攻擊用斜後的橫身回避，擺尾用後跳回避，頭擊用橫身回避，追擊光束用橫移、八方光束用後跳。



▲趁他在使用突進技後的硬直時間進行反擊

敵人對付方法

女性改造兵



只要跳過這招必殺技，便有反擊的機會

雖然移動速度不是很高，但其攻擊範圍卻十分廣。因為埋身時她所用刺擊的硬直時間很短，所以不能進行埋身攻擊。在其使用不能檔格的橫掃攻擊時，以跳躍避過後，趁其硬直立刻上前攻擊。

Amazon



只要跳過這招必殺技，便有反擊的機會

由於他們懂得隱身，所以當見到在懷疑的地方便向該亢攻擊。在接近時，他們跳過角色身後進行攻擊，所以當接近他們先作防守，在他們現身攻擊一刻立即鎖定，而之後再加以攻擊。

獅子舞



這一招通常在被攻擊後使用

他的攻擊是以埋身攻擊為主，雖然他時常使用不能檔格的攻擊，但是其硬直的時間卻十分短。幸好其身形大，可在其使用突進技時，以橫身回避避過後，使用攻擊距離最遠的必殺技進行反擊。

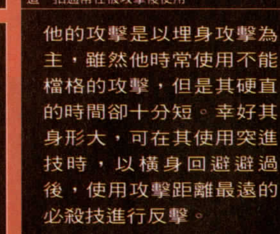
Moth Gang



先引他們攻擊其中一面

他最厲害的攻擊就是不能反彈的機鎗，而在狹窄的通過上其攻擊效果便會更大，利用先引後移的方法慢慢埋身。埋身時，先檔下其踢的一擊後才反擊。

Messiah教信者



先等他們攻擊才向其攻擊

在埋身時，他會以回旋鐮刀作攻擊，而因其攻擊範圍大，所以這時不能向其攻擊。反擊的機會就在檔下其攻擊後進行。

Motor Bask

在他噴完火柱，以最強的必殺技攻擊

他最厲害，亦是唯一攻擊就是'噴火柱，其攻擊的範圍是所有敵人中最廣的，所以先走到火柱不能噴到的位置，等待噴完後立刻上前使用最強的攻擊，再立刻向後回避。

X66

在X66發射飛彈的一刻才可以攻擊

由於普通狀態的X66是不會受到任何的傷害，而可以反擊的機會就只有其發射飛彈時，以反彈作攻擊。此外，其埋身攻擊亦是十分厲害，因此只可以從遠處對付他。

敵人全面睇


Sword Breaker


Bazooka


Crow


Roller Blade


Cannon


Amason


Grenada


獅子舞


封劍士兵


女封劍士兵


Golem

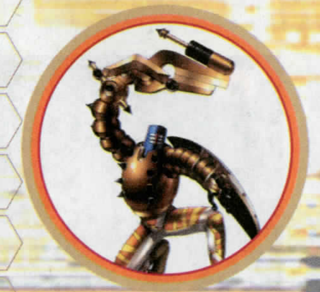

女性改造兵


Vulcan


炸彈犬


Iron Maiden


Moth Gang


SIVA步兵


X66


Messiah教信者


Motor Bask

ENDONESIA

展全地區攻略

TEXT BY 導遊 SAKURA KI

上回提要：

一位可愛的小五生，在全不知情的情況下被送到一個名為「ENDONESIA」的島上。這位小學生能夠操縱由感覺所產生出來的力量艾蒙，並利用這力量將島上的謎逐一解開，他更要解救島上被封在石裡的五十位神，今次究竟有多少趣怪的神會出現呢?



筋肉之神～力古基(ニック・キーン)

需要艾蒙： 可憐（カワイソウ）

解封條件：
1. 第三日早上05：00，在森林區域的中上方森林中，在被斬下的大樹台上看到松鼠們在進行舉重比賽，並可得到可憐艾蒙。
2. 在STEVE 家的左上方，會看到那隻失敗的松鼠，給牠使用可憐的艾蒙之後，玩者便可得到那隻可憐的松鼠。
3. 把松鼠帶給STEVE 看，他會為松鼠製造訓練工具。
4. 在森林中拾3顆那些裂開了的果實。
5. 把那隻松鼠帶到STEVE 家的左上方，在訓練時會被烏鴉襲擊，利用果實擊退烏鴉三次，便能得到成長了的松鼠。
6. 在第5日早上05：00，再次參觀松鼠舉重比賽。



主角要救出這個筋肉之神，便要花多一點時間和工夫準備。首先在第三日早上五時，在森林地區的中央上方的樹林內，在一顆被斬斷了的大樹的位置(POINT 1)等待。這時便會有一個松鼠舉重大會，參賽的兩位選手其中一方會舉啞呤時失敗而被同伴取笑，主角看到後會得到可憐的艾蒙力量。這時玩者可以到STEVE家的左上方(POINT 2)找回那隻失意的松鼠。主角向牠放出可憐的艾蒙後，於是帶著牠給STEVE 看。STEVE 看過松鼠後，便替牠弄出一些鍛鍊的工具。不過玩者先不要帶牠去練習，首先要在樹林中找三顆果實(這些果實要晚間才可以取得，外型是橙黃色的圓球)，準備好果實後便可以帶松鼠到發現牠的左上方練習（POINT 2）。

在特訓期間會有一隻大烏鴉襲擊松鼠，主角要盡快使用準備好的果實攻擊烏鴉，但如果太慢或用完果實的話，那麼小松鼠便會被烏鴉打死。三次成功擊退烏鴉之後，松鼠亦完成了特訓，玩者可以得到成長了的松鼠。在第五天早上五時，在同一個比賽場地裡將會再舉行舉重比賽，這次小松鼠終於成功舉起啞呤，這時筋肉之神亦得到解封。



◆看到松鼠被取笑後取得可憐的艾蒙


◆向失敗後的松鼠施展可憐的艾蒙



◆STEVE 為松鼠製造訓練工具


◆特訓後的松鼠捲土從來



芭蕾舞之神～PRIMA DON（プリマドン）

需要艾蒙：＼
解封條件：1.第十日下午13：00左右，在莎也之家後方躲藏起來，看到她為屋前的植物灌溉。
2.摘去那朵絲帶花。
3.在第一天把絲帶花帶給森林區域中的熊熊。
4.在第一天下午18：00從莎也的門外跟蹤她，她會來到森林區下方水池跳芭蕾舞。

莎也是個非常害羞的女孩子，只要有人接近便會立即逃走。不過由於她很喜歡植物，因此玩者在第十天下午一時左右，到她家前準備取得絲帶花（POINT 3）。玩者要留意主角定要躲在她的家背後，在取得絲帶花之前，絕對不能讓她看見主角，否則又要從頭開始做一次呢。

當時光倒流到第一天的時候，主角走到森林區東南方的樹林通道中，把那朵絲帶花送給那熊熊（POINT 4）。到了當天的黃昏六時，再次躲在莎也的屋後，看到她出來便進行跟蹤計劃。沿途假如主角太接近莎也的話，她便會發現主角，接著當然會獨個兒衝撞回家，玩者便前功盡廢，所以玩者跟蹤時要小心小心。當莎也經過熊熊時便會看到自己的絲帶花，她會變得十分開心，並且會走到右邊的水池中央跳起芭蕾舞來（POINT 5）。玩者只要成功跟蹤她的話，芭蕾舞之神便能順利得到解救。


◆不要被怕醜的莎也發現


◆把絲帶花送給熊熊


◆跟蹤莎也時要注意距離


◆莎也獨自在跳芭蕾舞

橋之神～朗土橋（ロン土橋）



需要艾蒙：＼
解封條件：1.在夢幻之地的沙灘上，在P氏的左方會找到海獺的牙齒。
2.每天的下午13：00，在森林區域的東北石柱右上方與海獺碰面，把牙齒交給牠。
3.第二天在森林區的西北面，海獺會把木橋完成。



◆在海邊拾到海獺牙齒

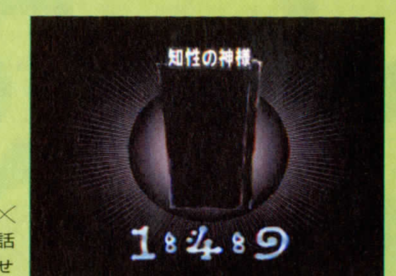
這一關玩者最重要的是找到一對海獺掉了的門牙，主角只要走到夢幻之地的沙灘上，沿著P氏的左方淺灘，玩者可以在灘邊找。不過在取得牙齒時，要留意海浪的高低，當海浪向外退時玩者可以一口氣走出去取得牙齒呢。準備好重要的道具之後，主角每天下午一時，在森林區的東北石柱上方（POINT 6）便會遇上一隻肥大的海獺。這時主角把拾回來的牙齒交給海獺，牠便會開始咬斷樹幹，然後拿到另一邊造木橋（POINT 7）。

這時玩者可以給海獺一些時間做木橋，主角可以先回去休息，到了第二天再次來到橋邊，相信海獺那時已經差不多完成木橋。當木橋完成之時，亦是橋之神復活之日。主角利用這道橋便可以通到對岸的熱帶雨林地帶。


◆海獺有回牙齒後可咬斷木


◆海獺還會砌橋

知性之神～1：4：9



需要艾蒙：寂寞（サビシイ）
解封條件：1.在○△□╳BAR上，與猴子老闆說話後選擇「おまかせ」。
2.按三次○掣後，再與猴子老闆說話後選擇「エサを浴びせてみる」，接著選擇寂寞艾蒙。
3.牠會約你第二天早上10時在酒吧的旁邊等待，應約後牠會帶主角到龍子前傾訴。

通過海獺先生製造的橋，主角進入到熱帶雨林並一直往北走，便到達一家由猴子作老闆的酒吧○△□╳（POINT 8）。玩者要留意酒吧的營業時間為晚上七時起，否則便可能受到「摸門釘」的對待。與猴子老闆說話後選擇「おまかせ」，只要連按三次○掣便會喝完飲品，接著老闆會再問主角問題，只要選擇「エサを浴びせてみる」並使用寂寞艾蒙，老闆這時會約主角第二天早上十時在酒吧前等待。

翌朝，主角應約十時來到酒吧前，猴子老闆會帶主角去酒吧的東面，原來牠曾經在那裡被研究人員進行過許多有關知能發展的研究和實驗，就在這個時候知性之神亦從石像中解封出來。另外，熱帶雨林中會有很多食人花，如果玩者不小心被吃掉的話，遊戲便會GAME OVER。



◆老闆是隻聰明猴



◆老闆的名稱是EE/M-018


◆小心被食人花吃掉



RHYTHM 之神 ~ 嘉巴信（カッパーション）

需要艾蒙：＼
解封條件：1.到達熱帶雨林區域的東北方，在研究所左方的水池中央找到一台鼓。
2.按著節拍打著那台鼓（按○掣），直到沈在水中的石像升上水面。

主角要繼續深入熱帶雨林的話，便先要經過○△□╳酒吧左方的河，而且還要注意河中的一條食人魚（POINT 9），它與食人花一樣危險。但除了通過那條食人魚的路之外，主角亦沒有其他路徑可以選擇。這時玩者可以利用飽肚艾蒙，令食人魚失去了吃主角的意欲，這樣便能順利通過那條河。

穿過河之後，主角一直往東北偏東前進，並會發現有一所研究所，繼續往東走便會發現一個大池，池中央放了一個鼓，玩者要按著節拍打鼓，一直打至池中的神像完全升上水面為止，成功的話RHYTHM 之神亦會成功被救出。至於玩者打拍子的速度，旁邊的土人少女姬露露會提示主角，她會告訴玩者是否打得太快(はやい）或太慢（おそい）。


◆不用飽肚的艾蒙便會被食人魚吃掉


◆節拍不能太快或太慢

醉酒之神 ~ JOHNNY 大岡（ジョニー大岡）

需要艾蒙：兩個快樂（タノシイ）艾蒙
解封條件：1.在第7日的晚上20：00，在○△□╳BAR 遇上ROGER 、JESSE 和STEVE 。
2.在ROGER 身上使用快樂艾蒙，於是三人便會轉到圓桌暢飲。
3.再次在ROGER 身上使用快樂艾蒙，三人便會喝得醉死。


◆用了兩次快樂艾蒙才能令他們醉倒

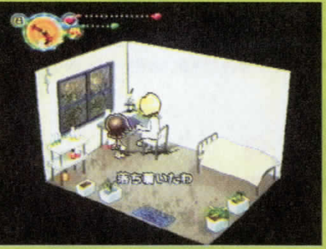


要救出這個醉酒之神，玩者必需要取得儲存兩個以上艾蒙的神具（只要解開一定數量的神像，大神便會送一些好用的神具給主角，其中一個為可以同時擁有兩個艾蒙的神具），因為要同一時間內使用兩個快樂艾蒙。方法其實十分簡單，主角只要在第七天晚上八時，到達○△□╳酒吧與ROGER 、JESSE 和STEVE 三人會面，這時主角只要向ROGER放出一個快樂艾蒙，他們便會開始把酒談天，而且還會從BAR桌一起走到旁邊的圓桌喝起上來。這一刻是一個重要時刻，玩者要立即走到ROGER身邊，再次放出快樂艾蒙，否則的話他們便會「不醉而歸」。只要成功令他們再次狂歡的話，他們便會喝得爛醉如泥，旁邊的醉酒神像亦能成功解開封印。

食物之神 ~ JOHN DACON（ジョン・デーコン）

需要艾蒙：肚餓（ハラヘリ）兩個或以上
解封條件：1.每天下午15：00至22：00，在熱帶雨林區域的東北面研究所內，向女研究員使用肚餓艾蒙。
2.女研究員會走到屋外把老鼠吃掉，直到籠子內沒有老鼠為止，再向女研究員使用肚餓艾蒙。
3.把食物送給女研究員。

玩者在這一關將要拯救食物之神，但筆者建議玩者在最後兩天才挑戰這關。首先講解如何解救這裡的神，每天下午三時到晚上十時，女研究員會在研究所中進行研究工作(POINT 11）。這時主角如果向她施以肚餓艾蒙，她便會因為肚子餓走到屋外，把屋外籠子的老鼠拿來吃(那些供研究用的老鼠總共有十隻，每天會少一隻，如果要在第一天令女研究員吃掉所有老鼠，那玩者便需要使用十個肚餓艾蒙，因此筆者提議在最後兩天才解這一個謎）。假如已經再沒有老鼠，而主角再向研究員施以肚餓艾蒙的話，她便會因為肚餓而又沒有食物而感到不適，這時只要給她食物，食物之神便會從封印中復活過來。


◆研究員在吃老鼠



◆9 日以後會比較容易消耗老鼠數目

失戀之神 ~ 徹子



需要艾蒙：寂寞（サビシイ）、可憐（カワイソウ）、傷心（カナシイ）、不忿（クヤシイ）以及帥氣（カッコイイ）其中三項
解封條件：1.在第六天18：00，於○△□╳BAR 遇上JESSES 。
2.向她使用三個紫色艾蒙。

玩者在這一版需要準備的其實只有任何三個紫色艾蒙，例如寂寞、可憐、傷心、不忿或帥氣都可以選擇。接著在第六天黃昏六時，來到○△□╳BAR 遇上 JESSES 。這時她正獨個兒喝著悶酒，主角只要向她施展紫色艾蒙，她便會作出一些反應(留意如果施展不同的艾蒙，她的說話和反應亦有所不同）。只要待她說完話之後，再次向她放出紫色艾蒙，她便會再有新的反應。連續三次向她施展紫色艾蒙的話，她便會因為失戀而胡言亂語，因此失戀之神亦因為她而得到重生。


◆利用紫色艾蒙令女記者情緒激動



窺視之神～出齒龜段平

需要艾蒙：＼
解封條件：1.深夜01：30，在東北面研究所之內，海獺經過窗外時把窗子打開。

這一關十分簡單，玩者只要在深夜零晨一時半，在熱帶雨林東北面的研究所內，每晚那隻曾經幫忙造橋的肥大海獺都會經過這所研究所，並從窗外窺視屋內。主角只要在她經過窗外的時候，打開研究所的窗戶，屋外的窺視之神便會因此而復活，是否非常容易呢。




◆就在這一瞬間打開窗戶



迷彩之神～露・美艾魯（ル・ミエーヌ）

需要艾蒙：紅色艾蒙「熱（アツイ）、痛（イタイ）、不忿（クヤシイ）」、藍色艾蒙「寒冷（サムイ）、害怕（コワイ）、害羞（ハズカシイ）」和黃色艾蒙「臭味（クサイ）、痕癢（カユイ）」各色一種
解封條件：1.在熱帶雨林區域的西北面，發現三隻變色龍。
2.使用三色艾蒙在相應顏色的變色龍身上。



熱帶雨林的西邊（POINT 12）會出現一些變色龍，可是不知道牠們是否患病的關係，牠們並不懂得使用保護色去把身體隱藏在環境之中。那裡一共有三隻變色龍，一隻會出現在紅色的花上，一隻會藏身在藍色的石頭上，最後一隻會伏在黃色的葉上。玩者只要利用相應顏色的艾蒙，把那些變色龍改變膚色。向紅色變色龍放出紅色艾蒙，黃色變色龍放出黃色艾蒙，藍色變色龍則放出藍色艾蒙（詳情可以參考上表）。正確地把三隻變色龍變成保護色之後，那個迷彩之神亦可以重見天日。


◆配合地形作出保護色


◆利用艾蒙利把變色龍變色


◆在熱帶雨林採地瓜要小心些









TOTEM POLE 之神～TO & TEM & POLE（トー&テム&ポール）

需要艾蒙：＼
解封條件：1.沿著○△□╳BAR右邊直去，便能找到一塊石板。
2.按照真實的時間，輸入下表列出的正確答案。





從○△□╳BAR一直往東走，會發現一塊奇怪的石板（POINT 13）。石板一共分為三行，第一行是一隻開眼和一隻閉眼的猿猴，第二行左起分別是魚、猿、蛇及蟲，第三行是三隻分別掩著口、耳和眼的猿猴。在三個選項之上的是一個像鐘錶一樣的東西，實在令人搞盡腦汁。就這樣看並不能知道機關在哪裡的，其實最重要的就是看準真實的時間，再配合上面的表來輸入正確的資料。舉例現在的時間是六時，玩者應該在第一行選擇開眼的猿猴，第二行選擇猿，第三行選擇眼。一定要根據實際的時間輸入，否則便不能把TOTEM POLE之神救出來。


◆緊記那個時間表便可輕鬆過關

時間	上行	中行	下行
1時	閉	魚	口
2時	開	猿	耳
3時	閉	蛇	目
4時	開	蟲	口
5時	閉	魚	耳
6時	開	猿	目
7時	閉	蛇	口
8時	開	蟲	耳
9時	閉	魚	目
10時	開	猿	口
11時	閉	蛇	耳
12時	開	蟲	目

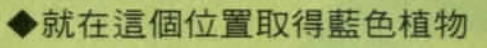


BLOW HARP 之神～波普波普（ボブボブ）

需要艾蒙：＼
解封條件：1.在熱帶雨林的中央地區，在一位嬰兒玩耍的位置的下方，可以找到一顆藍色的植物。
2.在第七天20：00之後，到艾多拉斯地區的石之家前，給肚痛的男孩吃下那顆藍色植物。

在熱帶雨林的西方石柱旁邊，有一個水池和嬰孩（POINT 14），再往下看便能找到一種藍色的植物，玩者把牠摘了之後備用。在第七天晚上八時，回到艾多拉斯的石門前（POINT 15），之前曾經遇上的那個玩捉迷藏的小男孩，他好像吃錯了什麼東西似的，除了面色發藍之外，而且還痛著抱著肚子在地上呻吟。主角把手上的藍色植物給那男孩吃，結果吃了後立即藥到病除，而且亦因為這件事，令到BLOW HARP 之神從石像中重生。


◆就在這個位置取得藍色植物




◆把藍色植物給這男孩吃



砂組之神～美古拿斯（ミグナス）

需要艾蒙：熱（アツイ）
解封條件：1.在荒地的峽窄山路，向一位睡覺中的砂組施以熱艾蒙。
2.取得砂組的衣服，取得三朵沙漠玫瑰。
3.把三朵沙漠玫瑰交給砂組，換取一枝槍矛。
4.參加砂組的儀式。（向右行三次，向左行一次，向右行三次，向左行一次向右行一次，向行到中間再到左三邊的等三個位，最後向右行一次。）

通過了動植物都十分多的熱帶雨林後，主角便來到了新的荒地區域。荒地東面的山區有很多複雜的山路，而且在路上有一種稱為砂組的民族，牠們都以一些擋風沙的裝束見人，手中會拿著一支長矛。由於牠們都十分討厭外人入侵，因此只要發現主角經過的話，牠們便會利用長矛刺主角。主角來到峽路的中央（POINT 16），會發現有一個睡著了的砂組，主角這時只要向那砂組使用熱艾蒙，那砂組便會抵受不了熱而溶掉了。主角取得砂組的服裝便扮起砂組來，這樣可以避免被砂組的人襲擊。在這些狄窄的山路中，玩者要找齊三朵沙漠玫瑰，之後去到砂組的地方換取一支矛（POINT 17）。

完全像個砂組人的主角，接著去參加砂組人的祭祀儀式(POINT 18）。當中只有一個空位，當主角在那位置便正式開始。當砂組人要轉圈的時候，牠們都會高舉長矛，之後才會移動，玩者可以留意這個訊息。玩者只要按照以上的表來作移動，很快便可以成功走位的。另外，當走位失敗了之後，牠們都不會認出玩者，所以玩者只要再次站在開始位便可以重新開始。成功跳完砂組的祭祀舞之後，砂組之神美古拿斯的封印亦被解開。


◆使用熱的艾蒙取得砂組的衣服


◆三朵玫瑰換一支長矛



◆沒有那衣服會被砂組的人刺殺


◆要照步法去行啊

豬肉之神～KOK DO ACE（コック・ド・エース）



需要艾蒙：肚餓（ハラヘリ）
解封條件：1.與靠在車外的ROGER 說話，玩者可以取得球棒。
2.在車字的左手邊會有很多地洞，使用肚餓艾蒙便可進入打棒球遊戲。
3.洞口會有隻豬探出來，只要打中它便能得到死豬一隻(留意揮棒三次落空，便要從新使用艾蒙）
4.把死豬交給ROGER 後，他會幫主角把豬燒好，之後玩者吃了燒豬便可。

在荒地區域的西邊，ROGER 的車便是在那裡（POINT 19）。要過這一關的話，要在雨天以外的日子，與他靠在車旁時說話，他會教主角如何捉野豬來作燒肉。首先ROGER 會給主角一枝球棒，之後主角往西南方走（POINT 20），在地洞上使用肚餓的艾蒙，之後主角便會進入打棒球遊戲。那些地豬會從地上冒出來，不過除了會整個身冒出來之外，還會只冒出頭部（這樣玩者是打不到的）。當玩者揮空棒三次的話，玩者便會輸了此局，如果要再玩的話要再消耗一個肚餓艾蒙。

把那隻豬從洞中打了出來之後，主角把那死豬交給ROGER ，他便會幫主角把豬燒好，玩者只要把那隻燒豬吃掉之後，豬肉之神亦能再次重見天日了。



◆與ROGER 對話取得球棒


◆好像棒球運動的打豬

蟹之神～THE FIGHTER CRAB（ザ・ファイタークラブ）



需要艾蔘：痛（イタイ）
解封條件：1.在下午12：00來到DAN家左下的淺灘，在那裡會出現一隻吃蟹的恐龍，只要向恐龍施展艾蔘力量便成。

整個地圖最左上方的大水池以下，會有一個很多蟹出現的淺灘（POINT 21）。每日下午十二時左右，西邊的海會有一隻專吃蟹的恐龍出現。這時玩者只要向著那隻吃蟹恐龍使用痛的艾蔘，那隻恐龍便會乖乖自動離開，這時蟹之神亦會從石像中走出來。




◆這隻便是食蟹恐龍

貝之神～SHELLEY（シェリー）



需要艾蔘：＼
解封條件：1.在晚上00：00之後，來到DAN家旁邊的水池，記著有哪三隻貝殼會放出氣泡。
2.在日間水退後把那三隻貝殼拾起，放在中央的貝殼型石像之上。

要解開這個貝之神的封印，首先要在晚上十二時前往蟹之灘上面的水池（POINT 22），玩者會看見三個會放出很多氣泡的貝殼。不過玩者在晚間潮漲的時候並不能取貝殼，因為一定會浸死。把三隻貝殼的正確位置好好記清楚，在第二天日間潮退的時候去拾回三個貝殼。把三個貝殼拿到池中央的石像前，放三個貝殼到石像上，如果貝殼沒有拾錯的話，貝之神就會這裡被救了出來。

◆晚間十二時便會噴出氣泡



◆日間才可以拾貝殼


◆把三個會放泡的貝殼放在石像之上

思春期之神～TEKKA MEN（テッカMEN）



需要艾蔘：寂寞（サビシイ）
解封條件：1.在首五天的下午16：00後，來到DAN的家中與她對話，她會給主角一隻海星。
2.在下雨的第六天下午12：00至18：00，進入ROGER的車廂來與他說話，他會給主角一顆麥林子彈。
3.把麥林子彈給DAN看。
4.在第二天的16：00前，到DAN家附近的遺跡找她，向她施放寂寞艾蔘。
5.向ROGER提出與DAN約會。
6.約了ROGER後的第三天晚上20：00來到DAN的家中。

這一關是較為麻煩的一關，因為玩者需要準確把握時間去完成任務。首先，在首五天裡找出一天的下午四點，到DAN的房間與她說話（POINT 23），她會把一隻海星送給主角。在第六天的下午十二點到六點（玩者留意要在停雨前與ROGER在車廂中說話，否則便沒有效用），主角到ROGER的車廂內與他說話，之後他會送一顆麥林子彈。接著主角可以立即把子彈給DAN看，這樣可以節省多一天時間。

給DAN看完那子彈之後的第二天，在四點前到DAN的家前的遺跡找她，然後再使用寂寞艾蔘，她便會想約會ROGER。主角再去告訴ROGER，他聽後亦答應後天到DAN的家應約。在後天晚上八時左右，在DAN的家ROGER亦會前來應約，三人經過通宵傾談之後，最後還把思春期之神的封印被解開了。

◆下雨當天與ROGER在車廂中說話


◆利用艾蔘令DAN產生孤獨感


◆向ROGER提出約會



◆ROGER應DAN的約前來





忠誠之神～八公（ハチ公）

需要艾蒙：帥氣（カッコイイ）
解封條件：1.在荒地溫泉的左上放，主角可以從VANCA大叔處，聽到關於他的主人THUNDERS兵隊的事。
2.在荒地的峽窄山路，利用帥氣艾蒙令阻路的仙人掌讓開，便能找到THUNDERS的骸骨，可以取得徽章。
3.把徽章交給VANCA，接著再幫VANCA改名（順序答：バン カ→オグラ→バーキンス→サントス→チョウ→ヤマモト→スミス→シュルツ→ヤン→ミルコヴィッチ→サンダース→玩者的名稱）

從熱帶雨林的研究所往東北前往，經過溫泉之地再住西北行，主角會與上一個老伯坐在小山丘上（POINT 24）。那名老伯名叫VANCA，他坐在這裡是一直等他的主人回來，他的主角叫做THUNDERS，在他的心目中他主人是最強的兵隊，所以他深信主人會回來。主角之後在山谷峽路上，終於找到了THUNDERS的骸骨（POINT 25），主角把他的徽章拿了下來，準備給VANCA老伯看。

把徽章拿給VANCA看過之後，他終於承認主人已經死了，於是他要做主角的僕人，而且還要主角幫他起名（其實只是加上玩者的名字），不過他會重覆自己的名字一次，玩者要好好記著，之後他便會問回玩者（只要記著以上的表便可以）。成功一字不漏地說出VANCA的全名之後，忠誠之神亦可以重見天日了。



◆這個就是VANCA了


◆利用艾蒙令阻路的仙人掌讓路


◆取得THUNDERS的徽章為証


◆玩者要覆一次VANCA的全名

枯葉之神～伊武文太（伊武モン太）



需要艾蒙：寒冷（サムイ）
解封條件：1.第九日的早上11：00，在LONELY地區睡床的右手邊，在一棵面前遇上女記者，主角向樹使用寒冷艾蒙。

在這裡也是十分容易過的一關，玩者只要有寒冷的艾蒙，不過就算沒有也不要緊，因為西伯利亞地區就在北面，玩者只要在那地區浸在寒泉一會兒，便會有寒冷的艾蒙產生。在第九日的早上十一時，主角來到荒地的東北石柱的附近，主角會遇上女記者JESSES。她正在看著那地方唯一仍有綠色的樹。不過當玩者向那顆樹施展寒冷的艾蒙之後，樹上唯一的綠色亦脫落了。這樣雖然令到JESSES十分失望，不過由於可以把枯葉之神救了出來，這樣亦是值得的。


◆用寒冷的艾蒙令樹立即變



LANCE看到之神～KENTAUROS（ケンタウロス）



需要艾蒙：害怕（コワイ）和帥氣（カッコイイ）
解封條件：1.第八日早上10：00左右，於戰車的東面路障前。對LANCE使用害怕艾蒙。
2.一直追著逃走的LANCE，一直通過墳墓的東面。
3.當LANCE再次害怕的時候，向他再次施展帥氣的艾蒙。

主角在第八日的早上十時左右，來到荒地中坦克車後面的通道（POINT 33）不過玩者要記得是從背後的山谷小路而來的。時間一到主角會看到LANCE會乘著馬來到，他看到前面有鐵絲網和戰車等的障礙物時，於是便挺身而出。這時玩者只要向他使用害怕的艾蒙，他最後會怕得要命，而且還急著騎著那匹馬離開此地，而且還一直穿過了墳墓來到神像的面前。這時LANCE嚇得跳下了馬，一個人抱著頭顱蹲了下來。眼看那匹馬快要被神像壓著時，主角這時向LANCE再次使用帥氣的艾蒙，他便立即變得勇猛起來，還一劍把神像劈開兩段，KENTAUROS也因此而得到復活的機會。


◆在這情況下使用害怕的艾蒙


◆在這情況下使用帥氣的艾蒙



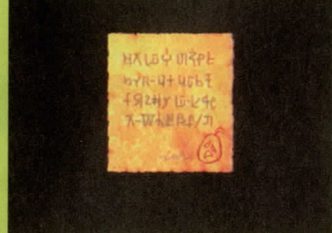


墓場之神～SAMURA・IMI（サムラ・イミー）

需要艾蒙：＼
解封條件：1. 在LONELY區域東北方的墳墓，每晚00：00之後便有鬼和喪屍出現，與喪屍說話後可以取得一封古文信。
2. 把古文信交給溫泉左上方的VANCA看。
3. 在晚上00：00後，在墳墓附近的樹上採摘人面梨（人面梨種類不同有不同的叫聲），把正確的人面梨給喪屍吃（人面梨發出的聲音與喪屍錄音機的相同便是正確）。

在這個島上的事和物可說是千奇百怪，就連幽靈和喪屍亦會出現。每晚只要到了十二點，在荒地上的東北面墳墓（POINT 27）。每晚也會有幽靈和喪屍出現，主角只要來到喪屍的面前，喪屍便會把古文書交給主角。主角把古文書拿回去請教溫泉左上方的老伯VANCA，他說找一些人面梨給喪屍吃便可以。玩者到了晚上十二時後，又再來到墳墓找喪屍，主角在墳墓的附近可以找到一些人面梨。不過玩者要留意人面梨的叫聲，一定要與喪屍的錄音機播出來的叫聲一樣，這樣才能把墓場之神正式被解封。（人面梨有很多的種類，與影音機播聲音一樣的時百鬼種）


◆晚間十二時後在墓場會有喪屍出現


◆這封便是古文書


◆人面梨也要晚間十二時後才出現


◆拿錯人面梨的話喪屍會拿錄音機給主角再聽



修理之神～小修（修ちゃん）

需要艾蒙：＼
解封條件：1. 在ROGER的車子旁拾到機器油。
2. 在LONELY地區的東北面，在壞了的飛機旁拾到零件。
3. 在熱帶雨林地區西南石柱附近的水池旁，把飛機的零件交給那裡的嬰兒。
4. 再次回到壞了飛機的地方，把機器油交給嬰兒。

玩者在ROGER的車子（POINT 19）旁拾到一枝潤滑機油，之後再到荒地的右上角（POINT 26），在壞了的飛機旁邊取得了零件。接著再到熱帶雨林的水池邊（POINT 14），把飛機的零件交到嬰兒的手上。只見嬰兒叫了一部飛行物體，而且還把嬰兒帶到壞了的飛機旁邊。這時玩者再次回到壞了飛機的旁邊，把最後修理用的潤滑機油交給嬰兒，那裡修理之神便能從石像中復活過來。



◆這個就是飛機的零件了


◆這就是嬰兒的飛行器?


◆這個嬰兒很厲害啊



激勵之神～MICHAEL（マイケル應援）

需要艾蒙：快樂（タノシイ）、漂亮（キレイ）和寂寞（サビシイ）
解封條件：1. 在LONELY地區的最東北方，找到一間地下小屋。
2. 進入小屋後把畫簿交給小孩後，向他放出快樂的艾蒙，然後再走出屋外在窗外偷看。
3. 第二天，進入小屋後把畫簿交給小孩後，向他放出漂亮的艾蒙，然後再走出屋外在窗外偷看。
4. 第三天，進入小屋後把畫簿交給小孩後，向他放出寂寞的艾蒙，然後再走出屋外在窗外偷看。
5. 第四天，把畫簿交給小孩。

這一關要令島上最自閉的小孩畫上一幅畫，首先玩者要準備快樂、漂亮和寂寞三個艾蒙。第一天，玩者到地圖上最東北的地方，那裡有一間地下小屋（POINT 28），內裡的小男孩旁邊會有一本畫簿，把畫簿交給小男孩，然後在他的身上施以快樂的艾蒙，之後玩者記得到屋後的窗子偷看男孩一下。


◆最初只是簡單的畫

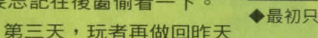

◆最後明顯有很大的進步了

第二天，玩者同樣時間來到男孩的家，在畫簿上看到已經畫了一些單線條，玩者再次把畫簿交給那男孩，然後再在他的身上施放漂亮的艾蒙，最後不要忘記在後窗偷看一下。

第三天，玩者再做回昨天和前天的事情，把加入色彩的畫再次交給男孩，今次最後使用寂寞艾蒙，最後當然仍要在窗外偷看他。

在第四天，玩者再次來到地下室，把畫有主角彩色畫的畫簿交給小男孩。激勵之神的封印亦被打開了。


◆這個地下室住了一個自閉的小孩


◆從這裡可以在天窗看屋內

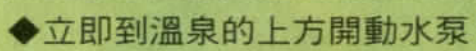




澡堂之神～VIVANON（ヴィヴァノン）

需要艾蒙：藍色艾蒙四個，寒冷（サムイ）、害怕（コワイ）或害羞（ハズカシイ）
解封條件：1.在荒地的溫泉區，會有很多穿山甲，主角向牠們施展藍色艾蒙。
2.把變成球狀的穿山甲踢到四個洞口上（留意穿山甲變回原狀後，要再次向牠使用艾蒙）。
3.到溫泉的左上角按動水泵。
4.之後到地圖正中央的最頂地區，把水喉打開做成溫泉，等待YETI下來浸溫泉。

要解開這個神像的封印，首先要準備最少四個藍色的艾蒙寒冷、害怕或害羞，接著來到溫泉區的中央岩石那裡（POINT 29），玩者可以看到會有四隻穿山甲，主角只要向牠們施展藍色的艾蒙，牠們都會變成一個球體，這時玩者只要把球體踢到那四個洞後，之後立即走到上方（VANCA大叔的旁邊）啟動那抽水泵。接著主角去到荒地以北的西伯利亞區域，那裡會有一個設置水喉的大池（POINT 30），主角把水喉掣打開後，冷水泉即時變為熱水泉。主角坐在水池旁，等待這地區的那位很臭的大雪人來浸溫泉，當大雪人浸過溫泉之後，澡堂之神亦從封印中被解救出來了。

◆立即到溫泉的上方開動水泵


◆洗澡後果然可愛很多

◆使用藍色艾蒙後穿山甲會變成圓球

吉他之神～吉他郎（ギタロー）

需要艾蒙：所有的艾蒙也有可能（隨機）
解封條件：1.在雪地的東面，找到躺臥在雪地的MASANOFU。
2.向他施展艾蒙（隨機），只要引起他的思念的話便會彈奏一次。
3.連續兩次給他引起思念（隨機）。


◆記得要嘗試不同的艾蒙

這一版也是關於西伯利亞的雪地區域，主角朝著東面前進得話，可以在一塊廣大雪地趟著一位提著結他的男人（POINT 31），主角只要利用任何一種的艾蒙力量（隨機），只要令到那位男人產生思念之心，他便會彈奏那艾蒙的音樂。主角如果能令他兩次產生思念的話，被封印在石像內的吉他之神便會重見天日。由於要使用的艾蒙種類是隨機，因此玩者在來挑戰之前，最好是已經把所有的艾蒙全收集好，這可以方便大家慢慢地試用那種艾蒙。



格鬥之神～不動院劍子（ギタロー）

需要艾蒙：痛（イタイ）
解封條件：1.在LONELY地區的睡床以南前進，在山路會遇上幪面人的攻擊。
2.當幪面人從空中以頭旋轉攻擊的一瞬間，向他使用艾蒙。


◆要隨時準備使用痛的艾蒙擊倒他

沿著荒地的睡床往南下，主角會在路口遇上一位幪面壞人，他會以多姿多彩的方式攻擊主角，玩者只有逃避他，當那幪面壞人飛上天空的時候要注意，當他以旋轉頭攻擊主角時，就在那一瞬間向他使出痛的艾蒙，那麼幪面壞人便會不戰而敗，格鬥之神亦會被解開封印。



地圖之神～美魯卡多羅（メルカトロン）

需要艾蒙：＼
解封條件：1.把地圖上的所有石柱找出來。

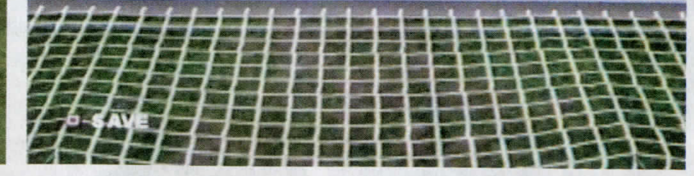

◆這個是最後的一條柱吧

這一個神取法非常簡單，玩者只要把整個島上各個區域的石柱找出來，把所有遮蔽地圖上的雲驅散後，這個地圖之神亦會從封印中被解救出來。









WINNING ELEVEN 5

初遇《WINNING ELEVEN》

要說筆者在工作以外接觸得最多的遊戲作品，非《WE5》莫屬了。這款遊戲推出至今從未給筆者一種沉悶的感覺，只能說一個字「好！」來形容。還記得第一次接觸《WINNING ELEVEN》（下文簡稱為《WE》）這系列遊戲的時候是在朋友的家中，當時由於不熟習遊戲操作，所以往往在門前失機，因而締造小弟在足球遊戲中連敗的記錄，而當時所玩的便是《WE3》。這個系列推出至今已經到了《WE5》，《WE》系列對於小弟而言仍然是最優秀的足球遊戲，因此特別選取了本遊戲作為本欄的第一個題材，萬望廣大讀者喜歡。

一人至多人遊戲同樣樂趣無窮

一人遊戲首推　聯賽

自從《WE》系列遊戲加入盟主聯賽模式後，一個人玩亦絕對不會感到費時間，因為各位多了一個目標，便是憑自己的實力組成一支世界上最強的球隊，這個模式一直有著改進，亦從來沒有令支持者失望，在《WE5》中更新增了維持點數，令各位玩者可以計算球員的價值從而儲備一定數量的點數，使這聯賽模式更耐玩，並為這個模式加入了不少球隊育成的元素。相信不少人都曾經希望過一款球隊能夠讓你親自控制球隊作賽的育成遊戲，想不到現在反而是足球比賽遊戲加入了球隊育成元素，而且效果亦相當不錯，已經漸漸成為《WE》系列中一個不可或缺的模式。

二人遊戲必選友誼賽

友誼賽是二人對戰時的最佳選擇，一對一決勝負，勝者為王，敗者為寇。是二人遊戲最直接和引人入勝的模式。對戰時，由於對手已不再是死板的電腦，遇上高手便得學習如何應變、破解、甚至從對手的表現中學習。二人對打是使技術進步得最快的模式，亦為各大玩家增進了不少友誼和話題，在《WE5》中當然是沒有可能消失。

多人遊戲盃賽更妙

多人遊戲時，如果要爭取個人榮譽，淘汰制的盃賽是不異之選，在這個適者生存的賽制下，只有一支球隊才是真真正正的王者，盃賽進行期間的確是叫人熱血沸騰。假如你想在同一時間進行多人遊戲，《WE5》亦可以做得到，這便是《WE5》的另一創舉，可以同時支援8人同時遊戲，玩者可以分為兩隊作賽，難度比起由單人控制高很多，因為加入了組織和默契等額外因素在遊戲之中，最初玩這個模式的時候更會經常出現人多手腳亂的情況。

玩到有BUG？？？

雖然整體而言《WE5》是眾多足球遊戲之中最為優秀的，但這並不表示遊戲完全沒有瑕疵。相信一直有玩這個遊戲系列的玩家都嘗過遊戲間中出現的「問題球」，例如射球明顯在網側出界竟被誤判為入球和不完善的越位判定系統等。網側出界被誤判為入球是《WE》系列的一個「傳統」，一直到了《WE5》都仍然未能完全根治；另外有關《WE5》中不完善的越位系統方面，其中一個筆者親身經歷的個案是一名進攻球員站在明顯越位的位置，可是當隊友選擇射門之後，射出的球雖然碰到二名防守球員（注意：防守球員並沒有任何傳球的動作和意圖）才落在之前越位的球員腳下並給補射入網，但理論上越位的進攻球員一旦參與攻勢便會判罰越位，所以這一球不應判為入球的。從另一個角度看，假如越位球員補射撞柱彈出的球或守門員撲出的球會被判越位的話，先前那一個情況又豈能不判越位呢？但在《WE5》的越位判定中則容許這種情況發生，這個「問題球」筆者至今仍然認為是誤判。以上所說的雖然是《WE5》的一些瑕疵，但這個瑕疵反而成為了玩家之間討論的焦點，這會否是一種缺憾美呢？

《WE》的歷史

其實《WE》系列並不包括超任時代的《實況足球》第一及第二集（注：《實況足球》原名為《實況WORLD SOCCER PERFECT ELEVEN》），首隻《WE》是到了PlayStaton時代才推出的，而日版《WE》主要分為兩個系列，分別是「J-LEAGUE」以及「WORLD SOCCER」。現在兩個系列經已先後推出7個不同版本，而論整體質素的優劣，在PS2上推出的《WE5》絕對是無人能及。而其優勝的地方是畫面極為優秀之如更能看到非常真實的世界級球星面孔。

有著超任版《實況足球》的影子

另一隻使筆者玩得瘋狂的遊戲便是超任時代的《實況足球》。《實況足球》靈活地運用了前衝功能，那種突發加速的功能無擬為其他足球遊戲奠下了非常穩固的基礎。而其後推出的多款足球遊戲作品亦受到了《實況足球》的影響，例如同為Konami開發的《WE》系列便是一例，基本上《WE》給筆者一種PS版《實況足球》的強烈感覺，《WE》保留了《實況足球》的優點再加以改進，例如除了一般盤球和前衝外，還加入了快速盤球、慢速盤球，使球員盤球的變化大增。

全能球員小吉

足球是筆者最喜歡的運動之一，除了愛看愛踢亦愛在遊戲機中與朋友對打，回想起最近二星期因為工作關係而未能正式踢足球了，而隨著歐洲各大聯賽的終結，亦有一段日子沒有看過足球比賽了，唯獨是還有繼續玩《WE5》這款出色的足球遊戲，而筆者最喜歡的球隊便是羅馬了。不過無論是踢、是看、還是玩，所得到的樂趣都是完全不同的。



GAME PLAYERS GAME·DATA

發售商	KONAMI
遊戲類型	SPT
發售日	3月15日（發售中）
售價	開放價格
容量	CD-ROM
記憶	108KB

PS2/1～8P



公布短短個多月已落實了推出日期的《鐵拳 4》，除了比那故弄玄虛的《Virtua Fighter 4》更早一步推出之外，一連串促銷計劃更是蓄勢待發，其中除了繼續有「namco Wonder Page Password 計劃」之外，日本全國性大賽也如箭在弦。雖然《Virtua Fighter》和《鐵拳》可謂完全屬於兩個不同的層面，但說到底《鐵拳4》和《Virtua Fighter 3》又有很多相似的地方，加上namco對於遊戲的重視程度，AM 2 又怎可以不汗顏？

namco Wonder Page Password 計劃

只要完成《鐵拳 4》中的特定條件，並將取得的Password 輸入到namco 的官方網頁「namco Wonder Page」(http://www.namco.co.jp)，便可以進入《鐵拳 4》的隱藏網頁。網頁除了有《鐵拳4》開發小組的訪問、遊戲的設定資料之外，更有精美的CG WALL PAPER 供瀏覽者下載，所以不論你是否《鐵拳 4》的支持者也必然喜愛。

Main Story



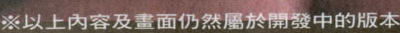


捕獵鬥神事雖然終告失敗，但三島平八卻取得了鬥神遺留下來的血跡、蹄和皮膚組織，並掌握到其遺傳基因方面的資料，於是平八決定以自己身體組織的鹼排列來製造一個全新的個體。可惜計劃並不成功，失敗的原因是缺少了「魔化」的因子，平八知道自己缺少了促使「魔化」的血，所以遂向持有者……風間仁埋首。誰不知陰錯陽差，在調查途中，卻發現了平八於二十年前葬身火山口的兒子三島一八的遺體，並落入了遺傳基因生產事業「G 社」的手上，「G 社」使用遺傳基因製造出了一個新身體，至於研究中所得出的數據則由內布拉斯加和尼泊爾兩間研究所嚴密監管，不過事件卻被平八所知道。

在十二月二十五日星期五聖誕節的晚上，平八的直屬部隊「鐵拳眾」突襲G 社位於尼泊爾的研究所，直昇機群大舉來襲，實行以武力來強搶研究數據。同一時間，平八則率領鐵拳眾另一部隊侵襲內布拉斯加的地下研究所，正當鐵拳眾企圖奪走一八的遺體時卻遇上了意外。平八從傳送回來的畫面中看到了一八的影子，是「魔化」的因子和鬥神的遺傳基因結合了！為要打倒平八和三島財閥，一八抑壓已久的力量頃刻又再次爆發，將鐵拳眾打得潰不成軍，其後更在火海之中消失。眼睜睜看著一八逃走，平八的憤怒已經到達了極點，在旁的最高研究顧問ABELE遂向平八獻計。要一八束手就擒，唯一的方法就是舉行 The King of Iron Fist Tournament，只要優勝者可以擊倒平八，就可以得到三島財閥的繼承權……

TEKKEN 4™

FIG / 1P ～ 2P
製造商：namco
推出日期：7 月 21 日
基板：SYSTEM 246
(PlayStation 2 互換性基板)


※以上內容及畫面仍然屬於開發中的版本

New System！ 牆壁和障礙物

今次《鐵拳 4》的最大改進，也可算是放棄了一貫無限大的場地，取而代之的是更接近現實的場景，除了有各式各樣的障礙物和牆壁之外，更加入了類似《Virtua Fighter 3》中「Undulation」的地形起伏和高低差效果。其中障礙物和牆壁的出現，除了可以促使壁技和空中Combo 的機會向對手施加壓力之外，《鐵拳 4》更強調後退和逃走的危險性，所以在牆邊被擊中時，更會出現撞牆跌倒(Counter)被追擊的機會，至於地形起伏和高低差則影響了移動攻擊的性能，嚴重的更可以影響移動攻擊的移動幅度，所以掌握了有利的位置，便成為了《鐵拳 4》勝利的關鍵。





Steve Fox（21歲）

Fighting Style：Boxing拳擊

渴望成為世界冠軍的年青中量級拳手Steve，由於養子出身，所以一直希望知道手上與生俱來的傷痕的由來。一日，黑手黨強迫Steve在一場比賽中故意落敗，Steve一口拒絕，黑手黨的損失自然慘重，於是遷怒於Steve，Steve被迫逃亡離開了土生土長的倫敦，並到達了美國繼續生活。Steve知道黑手黨絕不會就此罷手，但又不甘死前亦未能知道自己的身世，所以決定參加The King of Iron Fist Tournament，將自己暴露於人前……



Christie Monteiro（19歲）

Fighting Style：Capoeira卡普拉（南美傳統足技）

在獄中傳授了卡普拉給Eddy Gorud的傳說Capoeira Master的孫女，在第三次The King of Iron Fist Tournament後，Eddy回國應Master的要求收留了Christie。兩年間，Christie孕育出戰鬥的本能，可惜Eddy為報父仇突然間不辭而別，在全不知情的情況之下，不知所措的Christie決定根據唯一的線索，參加The King of Iron Fist Tournament……



Craig Marduk（28歲）

Fighting Style：Vale Todo異種格鬥

出道四年，未嘗一敗的Vale Todo Fighter，由於牽涉入一宗醜聞案件之中，所以遭到協會的開除，從始消聲匿跡。Craig越來越變得憤世嫉俗，更在酒吧中鑄成了誤殺的大錯，經過兩年的鐵窗生涯，一日，Craig突然被釋放，並收到The King of Iron Fist Tournament的比賽消息和機票……



King（30歲）

Fighting Style：Wrestling摔角

摔角界的強人Armor King，竟敗給了一名神秘男子，徒子King悲慟不已，在Armor King的墳前起誓要手刃殺師仇人，可惜那名男子仍然在亞利桑那州服刑中，於是King把擂台上賺回來的獎金，為那名男子支付外出的保釋金，並寄上有關The King of Iron Fist Tournament的消息和機票，誓要和那名使用Vale Todo異種格鬥技的男子在擂台上一決高下。



花郎（Hwoarang）（21歲）

Fighting Style：跆拳道

韓國的成年男子必需服兵役，花郎也不例外。他隸屬特殊部隊，雖然屢建奇功，但由於無視軍中紀律，終被上級停職羈留，花郎感到無盡的空虛，令他想起了昔日參加黑市比賽度日的日子，更想起了風間仁。此時，花郎收到了The King of Iron Fist Tournament的消息，冷卻了的戰鬥本能又再次甦醒，風間仁好、三島平八也好，全部也要給我倒下，還有三島財閥……於是便逃出了軍營。



吉光（Yoshimitsu）（？歲）

Fighting Style：忍術進化型

世界難民日益增加，卍黨頭領吉光為難民的糧食和居住問題盡心盡力，但資金和人材卻日漸不足，吉光苦不堪言，此時吉光得悉The King of Iron Fist Tournament舉行的消息，優勝者更可以獨得三島財閥的繼承權，吉光為完成卍黨和三島財閥合併的夢想，於是也參加了比賽，誓要擊倒三島平八。



凌曉雨（Ling Xiaoyu）（18歲）

Fighting Style：八掛掌、以掛掌為基本的各種中國拳法

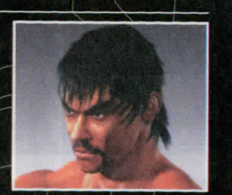
已經是三島高專三年生的凌曉雨，又開始了昔日漫無目的的日子。一日，她收到了神秘電郵，內容提及到三島平八的壞事，正當她想回覆電郵的時候，卻發現電郵被打回頭，因為那是風間仁失蹤後的來郵！為解開平八和三島財閥的真面目，知道The King of Iron Fist Tournament再次舉行的她，為了再見仁一面，於是決定再次參加比賽……



Marshall Law（48歲）

Fighting Style：Martial Arts軍用武術

Marshall在全美國經營的廉價連鎖中國菜館「Marshall China」失利了，Marshall頓失生存的目標，終日買醉，此時Marshall再次收到The King of Iron Fist Tournament的比賽通知，突然有了指引，一個月後，Marshall從特訓中回復了昔日的光彩，孤注一擲，再次參加比賽。



Paul Phoenix（48歲）

Fighting Style：以柔道為基本的綜合格鬥技

以為在第三次The King of Iron Fist Tournament中擊倒了鬥神的Paul，意氣風發地回國，殊不知那是鬥神的第一個形態，賽事仍然繼續，Paul不肯面對現實，旁人楞住了，並漸漸疏遠Paul，連道場也弄　了，遊手好閒的Paul看到了The King of Iron Fist Tournament的消息，為了真真正正奪標，所以也決定再次參加比賽。



三島一八（Kazuya Mishima）（49歲）

Fighting Style：三島流喧嘩空手

二十年前，被平八拋下了火山口的一八，在G社的研究下終於復活過來，只要再解開和控制魔化因子的結構，就可以擊敗平八和三島財閥。二十年後，鐵拳眾突襲G社位於尼泊爾的研究所，所有研究的數據也被三島財閥所奪去，完全打亂了一八的如意算盤，The King of Iron Fist Tournament的舉行，一八深知那是平八的詭計，但為了擊敗平八，一八決定即使冒最大的險也得要參加今次的比賽。



New System！Position Change

雖然增加了背向牆的危險性，但為免出現一面倒的情況，所以遊戲亦加入了一個可以控制敵我位置的新系統「Position Change」（←or ↑ or ↓ or →＋LP LK同按），一下子扭轉不利的局面。





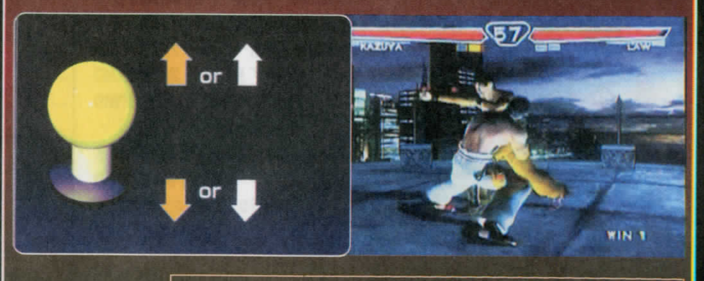
遇上被對手逼入了死角，又不可以使用橫移動閃避的話……



便可以使用Position Change來交換與對手之間的位置

System Change！橫移動

除了Position Change之外，使用在不利情況下避開攻擊的橫移動（向畫面內（↑ or ↑）和向畫面外（↓ or ↓）），也有了很大的改變，除了更加接近《SOUL CALIBUR》中的8 WAY-RUN SYSTEM之外，也可以更加容易控制有利的位置和對手之間的距離。



※ →…迅速推前之後回中、→…持續輸入推前







懷舊動作遊戲新感受

製造商: SNK
開發商: NOISE FACTORY
遊戲類型: ACT
推出日期: 已推出
人數: 1-2 人用

眾所周知，SNK 已經名存實亡，單看其王牌《拳皇》(King of Fighters) 系列被轉賣給韓國公司開發，便可知道這間公司的現況，但由於其成本低廉的MVS 底板在亞洲地區仍然很高的佔有量，這促使SNK 不願完全放棄這個廣大的市場。當然，開發工作並不會由SNK 自己擔當，而是由各間子公司所負責，而這次的「幸運兒」就是NOISE FACTORY，她們的最新作品《戰國伝承2001》。



◆影連
◆金剛
◆金之隼
◆紅
◆選擇角色畫面

背景故事

在西歷2001 年(今年？)，一名自稱「將軍」的戰國時代武士因為一種神秘力量而甦醒，目的是達成未完的心願——征服世界，於是便展開了一連串的破壞行動。另一方面，四位視「將軍」為死敵的忍者亦甦醒了，他們的目標剛剛和將軍相反，就是完全消滅這股邪惡勢力，一場百多年前的武將和忍者之間的大戰，即將超越時空再次展開……

基本操作

控杆	效果
A 掣	武器攻擊
B 掣	徒手攻擊
C 掣	跳躍
D 掣	擲出道具

特殊操作

跳躍攻擊	跳躍中 A 或 B
拾起道具	站在道具上 B
抓摑	接近對手(自動)
投擲	抓摑中 A 或 B
必殺投	抓摑中↓↑+A 或 B(需消耗忍術，影連、金剛專用)
DASH	連續輸入同一方向兩次
DASH 攻擊	DASH 中 A 或 B
大跳躍	DASH 中 C
變勢之術	ABC 同按(等同緊急回避，需消耗一定體力)
忍術 壹	↓↓+A(需消耗一定忍術)
忍術 貳	↓↓+B(需消耗一定忍術)
究極忍法	↓↑+AB 同按(全畫面攻擊，消耗一個忍術計的儲存量)
攻擊中投擲	在任何普通攻擊中→+A 或 B

如何使出連續技

今集《戰國伝承2001》的最大賣點不再是變身成不同的角色，而是頗有挑戰性的連續技系統。不過這個連續技系統卻有時間上的限制，指標就是角色體力下方顯示的TIME GAUGE，在它倒流至消失之前再次擊中任何對手都會計算在內，而COMBO到達10HITS以上便能夠得到雙倍的分數。而由於空中連續追擊的時間較長，所以通常都不能達到連續技效果。



◆連續29HITS

連續概念

其實整個連續技系統主要是以「徒手攻擊+武器攻擊+忍術」來組成，但由於使用忍術後是不能追打敵人的，所以通常會當作結尾招式使用，至於徒手攻擊及武器攻擊連續技，所有都會以「一套」的方式計算，即是說只要對一個敵人進行連續技攻擊，假如途中再有其他敵人被牽涉進內，連續技動作都不會改變，直至該套連續技完結為止，亦即是整套動作已經固定，不同的只是中途被擊中的敵人數目，人數越多HIT數越高，但由於連接到某個位置便會出現吹飛，所以這是最要留意的地方。

究極之忍術

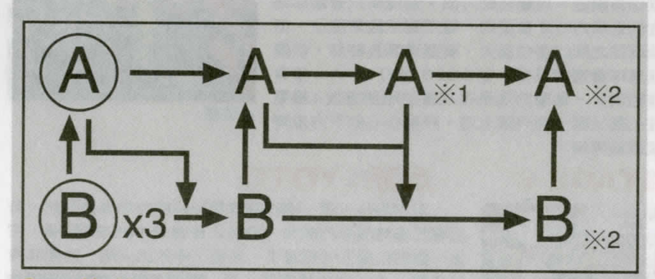
遊戲中忍術主要分成三種，「變勢之術」、「忍術壹/貳」和「究極忍法」，前兩種有緊急回避和連續技之用，從出招至收招都有無敵時間，不受任何攻擊所影響。至於「究極忍法」，每個角色的形式都大致相同，一經使出後全畫面敵我雙方都不能動彈，收招時自動擊中所有敵人，雖然有頗大的侵略性，但破壞力只屬平平，加上需消耗一格忍術儲存GAUGE，所以還是在緊急或壓制攻擊時使用為佳。



◆究極忍法

基本連續技一覽表

以下是遊戲中最為基本的連續技表，首兩項顯示了吹飛的位置，除了提供參考之外亦可以從中自創一套連續技：



○：始動技　※1：目押技　※2：吹飛效果

備註：每套連續技內只要到達到「4」招徒手攻擊和武器攻擊時，便會出現吹飛效果

看過以上的圖表後，最強的連續技會是：「B╳3→A→B→A╳2→B→A」。

假如包含忍術的話，連續技將會變成：「B╳3→A→B→A╳2→B→忍術壹或貳」

連擊技的分別由於遊戲容易出現吹氣情況，所以「無限技」亦應運而生，而「連擊技」和「連續技」的分別就是前者雖然不連HITS，但敵人依然是沒有反擊的機會。以下就是一條簡單的無限技，但使用者只限於「金之隼」和「金剛」：

B╳3→DASH B→B╳2→「DASH B→↗C+A→轉身B→B→DASH B→↖C+A→轉身B→B」╳無限

註：雖然以上無限技能夠一擊必殺嘍囉，但由於頭領級敵人懂得空中防禦以及使用必殺技，所以對於他們這種攻擊方法並沒有效。

「有得睇，冇得食」

在開始遊戲之前必需了解道具系統，它們可以大分為三類：攻擊道具、回復道具以及分數道具。攻擊道具可造成吹飛效果，只要距離適合就可用DASH攻擊追打(爆彈除外)，當然還可用作截停敵人某些動作時使用。至於分數道具單純作為加分之用。回復道具就至為緊要，它們的外貌就是食物，所以很容易分辦，但注意由於這些食物都是放在離開地面之處，所以玩家需要盡量跳到它的上面，因為當從高處著地後，該道具將不能被拾起並且會迅速消失，當然原本就在地上的除外。



◆緊記跳到同一級

守護世界之旅開始

STAGE 1 中國CHINA



其實遊戲的首三版玩家可以自行選擇次序，並不會對遊戲的發展造成任何影響，但由於中國這一版的難度是「EASY」，所以作為首版最為適合。

這關的敵人實力和數量都不高，能作練習之用，但要留意一些身穿黃衣的突進形劍士，雖然當它們直走的時候可以用任何攻擊截停他們，但斜走則不能阻截，所以還是迴避為妙。在這過程中你會發現敵人退出了畫面之外，切忌站在畫面邊連打攻擊，因為這只有捱打，這概念往後還要緊記。

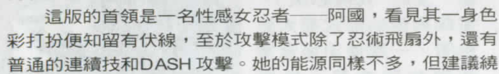
首關的BOSS是一名身穿盔甲的武士，除了近距離攻擊外，還有一招全身變紅的三段跳忍法攻擊，由於是忍法所以擁有無敵時間，玩家只能躲避，方法是打斜地不斷走動，這已能完全避開追擊，等待3次攻擊過後便有反擊的機會。這關的BOSS身體並不強壯，只需數下連續技便能將他打敗。

STAGE 2 意大利ITALY



過了首關後，玩家可以自由選擇意大利或日本，因為難度同樣是「HARD」，所以兩條路線並無差異，而筆者就首先介紹意大利。

到了第二關，一般嘍囉的數目已經有所增加，並且攻擊開始活躍，另外又會有新兵種——女忍者出現，攻擊模式是飛劈和直插，速度屬於中上，玩家要多多留意。



這版的首領是一名性感女忍者——阿國，看見其一身色彩打扮便知留有伏線，至於攻擊模式除了忍術扇外，還有普通的連續技和DASH攻擊。她的能源同樣不多，但建議繞到背後才開始連續技，因為她並不會容許正面攻擊。另外，還要注意那些嘍囉女忍者，她們會從不同方向騷擾玩家攻擊。

STAGE 3 日本JAPAN

來到了頭半部份的最後一版，這關一開始便會給大家一個少少難關，那是一隻誘人的肥雞，得到它當然可以補充體力。取得方法是往前走至一個矮台上，再反方向跳至大桶上，再往前跳就能到達。

◆留意上方的肥雞

這關會出現一個老頭作為中首領，但能力並無任何特別，基本上走到背後就任你魚肉，並沒有甚麼可怕之處。

之後便會來到地下鐵站內，畫面分為上下兩層，處於下方會比較不利，因為在月台邊沿能夠使用武器攻擊上下兩行，所以站立位置頗為重要。之後便是另一個伏線BOSS——白鬼。他的攻擊主要以忍術飛輪和魔爪為主，被打DOWN後會使出通常技，只要趁飛輪回收的時間開始連續技，不停重覆就能夠輕易過版。過版後「阿國」和「白鬼」亦會正式入隊，玩家還可以再次選擇角色。


◆下方較為不利





◆可使用阿國和白鬼

STAGE 4 巴西BRAZIL


◆變成紅色後便會攻擊


◆中首領是火鳳凰


◆巴西版的首領

來到巴西首先遇到的是一隻噴毒液的青蛙，由於其身形過小，所以並不能使用徒手攻擊。另一種要注意的嘍囉是由多個人頭組成的球體，它們會變成紅色後前衝攻擊，這時它們有無敵時間，所以還是避之則吉。第四關的中首領是一條火鳳凰，它會經常留在畫面之外，要盡量避免與牠處於同一條水平線上，並不停斜走來躲避攻擊，當牠少有地停在畫面中時才在正面開始連續技，因為牠有一條火尾，所以切密接近。不過牠有時會投下火石，這時還是逃命緊要。



火鳳凰之後便是STAGE 3的老頭，這次他學會放蝙蝠，不過自要由背後進攻便能安然無恙。緊貼其後的是騎青蛙的古代歌劇武士，其主要攻擊是正面使用刀和發射炮彈，要避開便要和拍檔合作(2P時)，同時走向敵人的背後等待機會和躲避，只要能做到這點要殺敵並不困難。另外，那些可惡的毒青蛙會不停出現，纏繞大家攻擊BOSS。

STAGE 5 美國USA

第5關首次出現分支路線，如何選擇只屬個人喜好，因為最後的BOSS仍然是一樣的。嘍囉方面會出現紅鷹、黑狗和殭屍武士三種，紅鷹會像殭屍跳般以爪攻擊；狗是向前飛撲；武士則以回力飛斧作攻擊。


◆電球

這關的BOSS是一名武士，攻擊方法是雷電斬、電球和電擊，使用以上任何一招都有無敵時間，所以切勿接近。攻擊模式方面，雷電斬只會當你站在他正前方時才會使用，電球雖然經常發放，但球與球之間的空位甚大，要避過頗為容易，但要注意球會撞牆反彈，當BOSS被打DOWN後會自動消失。電擊方面是在玩家的頭頂施放4條電柱包圍玩家，但只限上方，只要小心向下方走便能逃離困境。


◆電擊

STAGE 6 京都KYOTO

來到最後一關，嘍囉的數量和殺傷力都是最強的，可以說是毫無喘息的機會。通過之後會有中BOSS登場，它是一隻附在牆上的石獅子，並會不停放出火焰、旋風和鬼仔攻擊，由於纏繞性極高，所以被動不如主動，一個全力進攻一個全力掩護(2P時)為佳。


◆人頭攻擊

之後STAGE 1的首領武士會再次登場，不過能力並無大轉變，輕易便可送他上黃泉路。經過擊倒大量嘍囉的旅程後，終於來到最終BOSS的面前，他能夠使用各種忍術，而且不會被打DOWN，即是說所有連擊技都完全無效。眾多攻擊中以怨念人頭攻擊最為常見，而且無敵時間甚長，但千萬不要被他的氣勢嚇怕，只要以相迎的方向跳便能避過。當「將軍」被打至重傷時便會開始吸取怨靈的力量回復體力，大家可以選擇使用究極忍術截停他，又或是任由他進行體力回復，因為回復量並不算太高，隨機應變地閃避最為重要，還有的就是不要貪心。各位忍者們努力吧！


◆很多敵人！

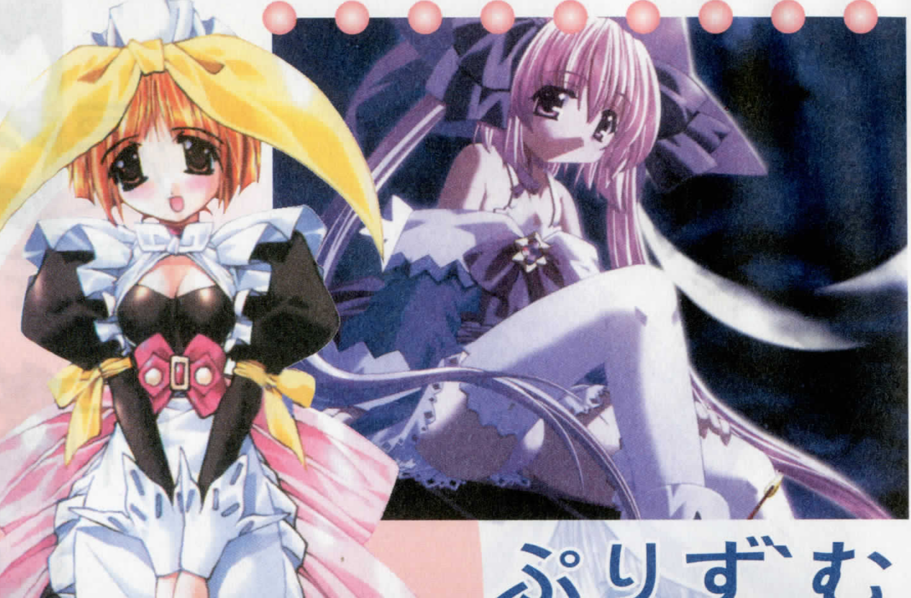

◆STAGE 1的首領重現


◆回復體力


◆爆機喇！




GAMEPLAYERS GROUP
漫畫節
出擊落實
27-31/7
3rd comics festival
HONGKONG
第三屆香港漫畫節
Gameplayers 集團將帶給你無盡驚喜！
詳情請密切留意陸續的公佈 ...
第三屆香港漫畫節
第三屆香港漫畫節
27-31/7/2001
香港會議展覽中心 1 號展廳







ぷりずむ・ぼっす
プリズムハート的附加遊戲禮品集

TEXT：小悠

在去年秋天由PAJAMAS推出的美少女SLG遊戲《プリズムハート》，是一個以韋蘭特王國為舞台去育成一共7位的女主角成為騎士的作品。除了是育成之外當然是不乏美少女遊戲必備的戀愛要素了，而今次介紹給大家的《ぷりずむ・ぼっす》是上述作品的最新作來。在製作班底方面基本是前作的原班人馬，可是在人物設定方面除了有原畫的大野哲也之外還加多了一名新人かんなぎれい。現在便來介紹一下遊戲的模式和新追加的玩者禮品吧！

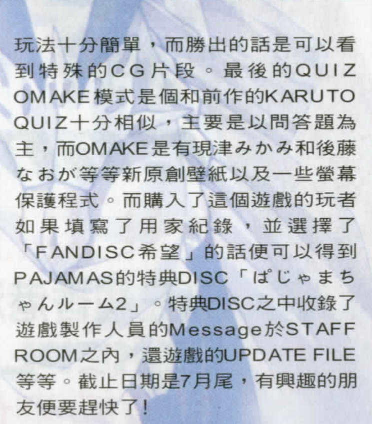
ETC/WIN95/98/2000/Me/18禁
價格： 5800日圓
發行： PAJAMAS
http://www.pajamas.ne.jp/





遊戲內容

遊戲之中一共是收錄了四個新追加的模式，包括是兩個短AVG、一個桌面式小遊戲和QUIZ OMAKE。追加的兩個短AVG同樣是以韋蘭特王國為舞台，可是時間卻是在前作故事的數十年前。玩者在兩個短AVG之中可以找到女主角普妮茜亞的過去，以及為主角找一個妻子。另外追加的一個桌面小遊戲是麻雀來，玩法十分簡單，而勝出的話是可以看到特殊的CG片段。最後的QUIZ OMAKE模式是個和前作的KARUTO QUIZ十分相似，主要是以問答題為主，而OMAKE是有現津みかみ和後藤なおが等等新原創壁紙以及一些螢幕保護程式。而購入了這個遊戲的玩者如果填寫了用家紀錄，並選擇了「FANDISC希望」的話便可以得到PAJAMAS的特典DISC「ぱじゃまちゃんルーム2」。特典DISC之中收錄了遊戲製作人員的Message於STAFF ROOM之內，還遊戲的UPDATE FILE等等。截止日期是7月尾，有興趣的朋友便要趕快了！





收錄之一SHORT AVG 「剣にこめた想」

這個短AVG的故事是講述主角和普妮茜亞回到數十年前的韋蘭特王國，而時間停頓則了下來的不可思議物語。而這短編的主角則是前作在回憶片段之中才看到的人物，普妮茜亞親弟弟・柏斯王子。雖然自幼便是因病而身體虛弱，可是他堅強的性格給姐姐留下深刻的印象。柏斯的夢想是成為一個騎士，從沒有因為自己的身體而放棄過理想。可惜最後也不敵病魔，十分年輕便仙遊了。









收錄之二SHORT AVG「奧さまは巫女？」

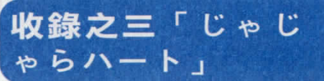
第二個短AVG是講述優柔寡斷的主角，與有婚約的兩位少過一星期的同居生活。主角在一星期的同居過後必須選擇白倉姊妹之中，其中一位成為自己未來的妻子。雖然AVG的TITLE是「奧さまは巫女？」，但是玩者選擇了魔女也是沒有問題的。這短編的原畫是由新人かんなぎれい負責的，畫風和大野哲也是有點兒不同呢。











收錄之三「じゃじゃらハート」

玩者以瑪斯迪爾為主角，與普莉茜亞、美寶、卡娜、伊娜和戈美多進行桌面小遊戲。因為主角突然失憶的關係，她們便為主角準備一個回復記憶遊戲。玩法是在手牌之中有三張同一人物的便會勝利，十分簡單。而對戰的人物也是她們五人，勝利之後可以欣賞特別的CG。





韋蘭特王國公主・普妮茜亞

為了繼承弟弟柏斯的夢想成為正騎士，而在風車亭不斷努力的普妮茜亞已經成為見習騎士了。隱藏著自己身份的她在短編AVG之中會以公主的身份登場，與瑪斯迪爾是青梅竹馬的好朋友（十多年前未結婚）。性格故執率真，在威嚴感覺之中帶有溫柔的一面。唯一的親弟弟柏斯病逝之後，給她一個重大的改變。



大和撫子・白倉鈴音

一直一直在仰慕主角的少女，性格十分純真自然。什麼地方也可以睡著是她的怪癖，非常擅長做家務，由其是烹飪方面是不會比家庭主婦差。魔術家族後人的她選擇了巫女為職業，能夠做予知性的夢。

月下魔女・白倉音代

白倉鈴音的姐姐，名字「音代」喜歡以「MELODY」來稱呼。和妹妹不論是性格和職業也完全不同，是一個不擅長家務的魔女。活潑好動的她在裁縫方面比例突出，精通魔術而且有粉紅色的小精靈在一起。



月下魔女・白倉音代

大和撫子・白倉鈴音

Legends of Might & Magic
魔法與力量的傳説 由此開始

text by :小寶寶



© 2001 The 3DO Company. All Rights Reserved. 3DO, Legends of Might and Magic, New World Computing, and their respective logos, are trademarks or registered trademarks of The 3DO Company in the U.S. and other countries. All other trademarks belong to their respective owners. New World Computing is a division of The 3DO Company.

正邪之戰 展開序幕

很多很多年以前，古代的神預言了將會有一天，我們的世界將會陷入混亂，歷史將會完全重寫...

而那一天的出現，全在我們的決定之間...

預言中警告了當時的領導者，他們將會被逼分為正邪兩派，互相抗衡。這片黑暗的大地究竟會變得如何，完全取決於他們的決定...

就是現在了！

這次，誰來主宰這片魔法與力量的大地，就要看大家的能力了。

生產商：3do
發售日：發售中

魔法門傳説的世界

歡迎大家來到這奇幻的魔法世界。在這遊戲中的每個場景都充滿了中世紀傳奇色彩：長著奇異植物的草地、陰深詭秘的地下城、佈滿血跡的戰場等等。玩者需要在眾職業中選擇其中一個作為自己的角色去對抗邪惡，或者是幫助黑暗的陣營去破壞公義。在遊歷的其間，主角將會和數以百計的怪物及敵人對陣，包括了亡魂化成的骷髏、劇毒的蜻蜓和蚚蜴等等。當然，在這些未知的地方總可找到不少的稀世珍寶來協助渡過這冒險旅程。你可在這個奇幻的世界中生存下來，成為皇者嗎？









* 遊戲中也有水底的場面

可供選擇的角色

正義陣營



Paladin 遊俠

擅於近身戰的神聖武士，在肉搏戰中往往能取得優勢。



Druid 德魯依信徒

遠近皆能的德魯依信徒，雖然他們熱愛和平，但在這亂世中也難免一戰。



Sorceress 魔法師

擁有強大魔法力的魔法師，在遠距施放魔法是她的特長。

邪惡陣營



Warrior 戰士

不諳魔法但身手矯捷的戰士，近身戰是她的強項。



Heretic 異教徒

喜歡亂世的異教徒，在遠攻或近身的戰鬥能力都非常不俗。



Archer 箭手

百步穿揚的箭手，遠距離的攻擊無人能及。



離奇古怪的敵人



魔法門系列的新份子

魔法門(Might & Magic)系列都是以製作RPG為主的。於1995年他們開始引用RPG中各名角色製作了Heroes of Might & Magic，登時成為十大熱賣遊戲之一，而現在也已經推出了三集以及其他Expansion Pack。而今作Legends of Might & Magic則用全新的形式，以實時第一身戰鬥來和各玩家見面，不知道可不可以和Heroes of Might & Magic一樣成為經典中的另一重要系列呢。

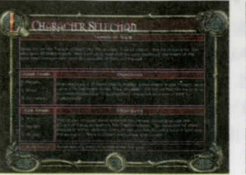
細數魔法門主系列歷史

魔法門系列是New World Computing的名RPG著作，她是最先使用第一人視點及立體空間製作的角色扮演遊戲之一。在1986年推出首作Might & Magic Book one：Secret of Inner Sanctum，雖只是CGA質素的畫面，但於氣氛營造及場景描寫都非常細緻。至1991年VGA時代推出了第三集，然後使用同樣的引擎製作出三章外傳。(Cloud of Xeen & Darkside of Xeen於之後才追封第四及第五集) 而Cloud of Xeen 及Darkside of Xeen更可以合併為一個世界，這是RPG遊戲中罕見的特點。在此作的四年後終於公佈了第六集，採用了全新的立體引擎，而且更用此引擎創造了第七及第八集，並宣布不再使用這引擎來開發續作。究竟第九集何時才會面世，而又會給玩家帶來甚麼驚喜呢？

遊戲	年份
Might & Magic：Secret of Inner Sanctum	1986
Might & Magic II：Gates to another World	1986
Might & Magic III：A passage through the isles	1991
Might & Magic IV：Cloud of Xeen	1993
Might & Magic V：Darkside of Xeen	1994
Might & Magic Sword of Xeen	1995
Might & Magic VI：Mandate of Heaven	1998
Might & Magic VII：For Blood and Honor	1999
Might & Magic VIII：Day of the Destroyer	2000



* 當server 的時候，要細心設定每一個項目哦。



* 在遊戲開始時，可供玩家設定自己的角色，如果不想選的話，也可以隨機抽出一個。

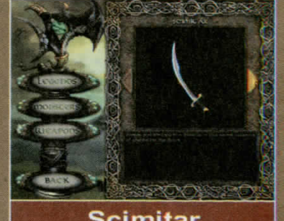


* 陣亡了！

多姿多采的武器



Ice Blast Crossbow



Scimitar



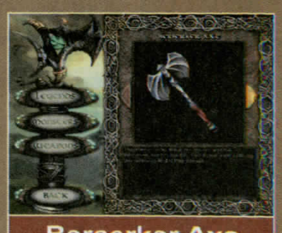
Jump Scroll



Dragon Staff



Hastes Scroll



Berserker Axe





發行商 / 製造商：宇峻科技
遊戲類型：RPG
發售日期：2001 年 7 月下旬
系統需求：Pentium 166/32MB RAM

楚留香新傳
~我踏月色而來
古龍名作重現

最近推出的多款古裝武俠遊戲均以金庸小說作為提材，只是到了《新絕代雙驕》的出現才喚醒玩家對另一位作家的記憶，這位作家便是古龍。當這位小說大師去世的時候，另一位作家喬奇給他送上了「小李飛刀成絕響，人世不見楚留香」這兩句說話，可見他非常受到其他同行的尊敬。古龍的作品深入民間，而他筆下的其中一位傳奇人物「楚留香」更被遊戲公司看中，並製作成這款《楚留香新傳～我踏月色而來》。

by 金

香帥的由來

楚留香擁有一身天下無雙的輕功，經常取天下珍寶來劫富濟貧，使富豪都聞之色變，所以有盜帥的稱號，而每次犯案之後，現場總會留下鬱金香的香味，香帥之名亦由此而來。

香帥過四關

在眾多有關楚留香的短編故事之中，開發商特別為《楚留香新傳~我踏月色而來》選取了其中四個作為遊戲故事的中心。看過下面的介紹之後，可能會喚醒你的一點回憶。

借屍還魂

楚留香的摯友左輕侯之女兒因不敵病魔侵襲，終於離開人世，但轉眼又醒來成為另一人，於是香帥便替好友調查整件事情的始末，過程中他結識了性情剛烈的石繡雲，她是一位少數能夠使楚留香動情的人物。

蝙蝠傳奇

好管奇怪事物的香帥獲知得高望重的華山掌門枯梅大師還俗，於是便前往了解事情，但卻捲入一場紛爭之中，幸好與張三相遇，再夥同胡鐵花一路追查，直至到達蝙蝠公子的蝙蝠島。路途中認識了生性害羞的華真真，亦是他的眾多紅顏知己之中武功最高的一人。

桃花傳奇

如果要說楚留香的最大敵人，便要數「桃花劫」，它並不是一個人，而是沒法逃避的艷遇。這次艷遇的主角是他在萬福萬壽園遇上的聖女張潔潔，香帥罕有地失去理智，完全地陷入情海之內，甘心放棄一切，一心一意與她長相廝守，但身為聖女的張潔潔卻令這情場老手敗氣地回歸江湖。

新月傳奇

因為朝廷使用和親政策招安橫行七海的史天王，楚留香眾多紅顏知己之中身份最高的玉劍公主(新月公主)被迫出嫁，香帥知道為了天下蒼生之福，絕對不能夠愛上公主，但卻因為過度將自己的感情抑壓而使他犯下了令他後悔一世的事情。想知道是甚麼一回事，便得自行到遊戲感受一下呢！



尊貴的新月公主

雖然七月份將會有不少中美日大作紛紛出爐，但憑著古龍的魅力以及遊戲的創意，《楚留香新傳~我踏月色而來》相信仍有其一定的吸引力，但能否力壓群雄成為一時佳話，只需多等半個月便有答案。

古龍筆下的楚留香

古龍大師為楚留香這位角色建立了不少個人特色，以下逐點為大家說明：

- 楚留香能夠利用皮膚呼吸，所以不怕毒的侵襲，而且在水中來去自如，鼻子形同虛設，但另一方面卻使他一直未能聞到偏好的鬱金香香味。
- 雖然楚留香身在江湖，武藝亦非常了得，但即使面對自己極為痛恨的人物，他仍然不會動殺念，全因不希望對方身邊的人受到傷害。
- 楚留香經常留連妓院，結識各家花魁，但卻絕不動良家婦女一根頭髮，可謂真正做到「風流而不下流」。
- 楚留香之所以能夠交友滿天下，是因為他不會歧視不同身份地位的人，不論是武林前輩還是路邊乞丐都能夠成為他的朋友。



遊戲中的楚留香

豪傑胡鐵花

遊戲系統

CHECK 1~一按即到

楚留香以一身好輕功獨步江湖，要強調這一點，假如只是單純加快行走速度變成跑步，亦只會令他的高強武藝看似平庸，於是開發商便特地設計出獨有的「一按即到」系統。玩家只要把角色的輕功鍛練至爐火純青的地步，再配合鍵盤的CTRL 及滑鼠左鍵，無論要去哪裡都可以即時到達，而且不受任何地形限制。

CHECK 2~一目瞭然

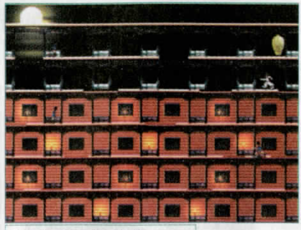
很多RPG遊戲的遇敵機率十分模糊，全因其「踩地雷」的遊戲系統作怪，並做成有時經常遇敵；有時卻非常空閒。《楚留香新傳》則避開了這一問題，因為遊戲中的所有敵人都會以實體的形式顯示在螢光幕上，玩家可以自行選擇是否與敵人展開戰鬥，而且從後偷襲更能取得先發攻擊的優勢，當然，敵人亦享有同樣的「優惠」。



戰鬥中的畫面

CHECK 3~MINI GAME

近年，無論是甚麼機種、類型和語言的遊戲都喜歡加入MINI GAME，此舉無疑能夠增加作品的趣味性和耐玩性。《楚留香新傳》亦不例外，在某些關卡內特設有一些小遊戲，作為協助完成任務的一種手段。這樣，整個旅程便有更豐富的挑戰。



MINI GAME 畫面

JAPANESE IDOL



TEXT：MARKS

愛里 AIRI

PROFILE

姓名：愛里 /Airi
出生日期：1984年6月5日
年齡：17歲
出身地：愛知縣
星座：雙子座
身高：163cm
血型：A型
特技：製作糖果、拍照

這位擁有一副BABY FACE、樣子甜美可愛的愛里雖然只是一位17歲的小妮子，但是她與許多其他的日本女星一樣，早於12歲(1996年)便開始了她的藝能界事業，並先後曾經參與過多部日劇以及電視廣告的演出，亦曾為多本少女雜誌做過模特兒。現時正在播放的日本電視廣告「NTT COMWARE」、「JR西日本」、「NHK BS」都可以看到愛里的演出，可以說是其中一位非常活躍的藝人。除此之外，愛里剛於6月25日推出了她的第二本寫真集「素顔」，喜歡她的朋友便不要錯過了。



宮崎駿2001年獻上奇幻異界冒險譚

千與千尋之神隱

2001年7月於日本全國東寶洋畫系公開上映

今個夏天不論在TV動畫方面還是劇場版MOVIE方面的作品，外界的期待程度比較起上一年為高。這是因為大部份作品也出自大師級動畫人之手，要去戲院欣賞的新作也有13套之多，當中由迪士尼推出的兩套作品《黃金之都》和《騎呢大帝》，以及夢工場新作《史力加》也是日本比香港遲上畫的，我們可謂是先睹為快呢。其餘將會在今年夏季遂一上畫的有下列表中的作品，其中最受港人注目的當然是SQUARE的RPG名作劇場版《FINAL FANTASY》和宮崎駿最新作《千與千尋之神隱》了。今次筆者便選了宮崎先生的作品詳細介紹一下，看看新作的主題是什麼來。

兒童眼中的異界

千尋眼中的異界是一個充滿生活感的世界來，人們也是為了神而工作。千尋也一樣要在浴場之中當一個工人才可以於異界生活，在浴場之中有凶惡魔女湯婆婆以及她飼養的一個一個「頭」，還有浴場中的從業員真正身份是大青蛙。這些千奇百怪的事物也是想表達出「異界的居民」是怎麼樣，同時也是表達出「兒童的世界」是怎麼樣，是有趣的、古怪的和可怕的世界。在作品之中利用浴場為中心描寫故事，這是宮崎先生的靈感來，因為他於年少時總覺得浴場是日常生活中的「異界」，所以便作為今次作品的原點了。為了變成豬的父母，也為了生存，千尋必須在浴場工作。好比《萬里尋親記》和《羅密歐的天空》，主角在工作中經歷不同的考驗而成長。

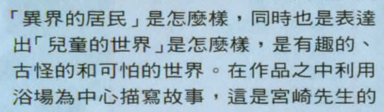














異界Fantasy魅力的要素





所謂的神隱是人們認為跟平常生活的世界相比，有所不尋常的地方，好像「異界」一或「地獄」等等。在《浦島太郎》、《桃源鄉》和《愛麗絲夢遊仙境》這些兒童文學之中也是以異界為題材的作品，時至今天也有這個Fantasy題材的動畫，結城信輝先生的《天空之艾斯卡科尼》便是有名的例子。而宮崎先生的《千與千尋之神隱》便是這類型的異界冒險譚之一，所不同的是描寫手法上突出了孩子心目中的「異界」不一定是一個美好的地方。10歲的少女千尋在經過那條漫長的隧道之後，便誤進了「靈之世界」。這隧道的感覺好像神話時代所描述的黃泉之路，是包含了人的「生」與「死」，邁向異界的道路。







2001年劇場版動畫作品一覽表

劇場版作品名稱	公映日期	公映院線
《FINAL FANTASY》	2001年秋	日本劇場、全國東寶洋畫系
《麵包超人～去吧！哥美拉之星》	7月14日	銀座THEATRE CINEMA、全國ROADSHOW
《劇場版名偵探柯南～邁向天國的倒數》	公映中	全國東寶洋畫系
《劇場版COWBOY BEBOP・天國之門》	2001年夏	SONYPICTURE配給
《劇場版POKET MONSTER～西比超越時空的邂逅》	7月7日	全國東映系
《2001年東映ANIME FAIR》	7月14日	全國東映系
《安妮迪公主》	7月21日	東京都寫真美術館
《METROPOLIS》	公映中	全國東寶洋畫系
《千與千尋之神隱》	2001年7月	全國東寶洋畫系
《劇場版幻想魔傳最遊記Requiem～給被選中者的鎮魂歌～》	2001年8月	全國洋竹系





GALLERY

TEXT：小悠

大家好嗎？歡迎大家來到新生GPM的畫廊「GALLERY」，我們在這個專欄之中是會展出各讀者投稿的彩色畫作品。除了出展之外專欄主持人會為大家的作品作一個小評價和評語，希望大家在畫功上或是創作是得到進步。而在這個「GALLERY」之中題材是自由發揮的，只要是環撓著遊戲作品為題材便可以的了。基本上來稿的作品是以彩色的作品為主，可是大家也能投黑白稿的，我們也是無任歡迎。而畫除了是鉛筆之外是什麼顏料也可以來稿，CG也是可以的。至於寄來的作品有一點兒的投稿須知大家是需要注意，沒有名的畫稿我們是不會刊登的。



Idler_p 比例：A 構圖：A- 技巧：A 上色：A-

是來自《ETERNAL ARCADIA》的作品，畫中的是AIKA。這幅CG作品出色的地方是構圖和技巧，CG的難度是要CG製作技巧能夠和構圖的設計上作配合，其中一邊有不足的話便會令作品不自然了。這作品之中若在後面的飛船加多一點功夫的話便不俗了，而且背景更細緻是進步的空間來。



劉恩斯 比例：B- 構圖：C+ 技巧：C+ 上色：B-

有未擦乾淨的鉛筆痕，加上背景太過單調是作品的致命傷。人物的比例是OK的，這幅畫給人的印象是上堂時畫的速寫來，上線也是使用原子筆去畫的，加上十分簡單的木顏色便是了。



雪野 比例：B 構圖：B+ 技巧：A- 上色：B+

是令人眼前一亮的作品，主要技巧是在於利用黑色的背景去襯托出主要人物，技加上上線幼細而輕巧令女孩的長髮表現得十分柔，在技巧上是不俗的作品來！不足是地方是比例上手部未掌握得很好，構圖方面背景是多少的單調呢。上色技巧也是有十分大的進步空間，所以多多練習便可以了。



神奈未來 比例：B+ 構圖：B+ 技巧：B 上色：B+

同樣是CG的作品，可是大家是能夠看得到分別了。這個作品出色的地方是人物的比例和表情掌握得不錯，但是四肢方面和人物對比上有點兒不足。DARK的比例上是主角，可是大助在比例上便過大了。另一方面在上線和上色技巧方面未熟練呢，所以畫面未可以去到自然的感覺。



Achika 比例：A 構圖：B+ 技巧：B+ 上色：B-

另一幅是用Colour Ink上色的作品，於人物比例和背景的構圖上是頗為出色呢！衣紋和光暗位的部份是細緻的，畫力是平均地上升了一點。可是在背景上色以及顏色編排方面便差了一些，令這作品有瑕疵了。Colour Ink的技巧主要是在開水的份量上和塗的厚度上，水太多便太淺色不會厚，厚度高連細緻的地方表現出質感。



小白 比例：B- 構圖：B- 技巧：C+ 上色：C+

畫功幼嫩而簡單，可以看得出是參考作品來。《3X3 EYE》的人物們在表情上和構圖上是OK。可是在上色和背景的配合上未見到作者有什麼落力，所以評價方面不是太高。

投稿須知

1. 大小不得超過29.7cm x 21cm （A4）
2. 歡迎來DC遊戲以外的作品畫稿，請於畫稿後面附上閣下姓名、筆名、年齡、性別、ID No、地址和電話No。
3. 畫稿請寄往香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心40樓GPM「GALLERY」收。

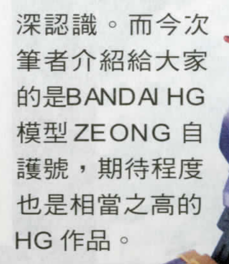


MSN-02 ZEONG出擊!



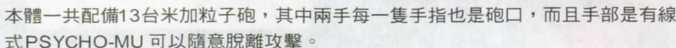
TEXT：小悠

各位讀者好，這個「HOBBY」是新生GPM的專欄副刊，主要是介紹一些玩具遊戲和興趣性東西，例如模型、首辦和收藏品等等。在這個專欄之中筆者會選擇每個月的新玩具推介給大家，除了是介紹玩具之外也會訪問一些熱愛玩具遊戲的朋友，或是一些本地遊戲玩具創作者，令大家對「玩具人」加深認識。而今次筆者介紹給大家的是BANDAI HG模型ZEONG自護號，期待程度也是相當之高的HG作品。

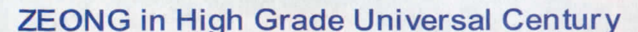


Battle Field of A・BAOA・QU

宇宙世紀0079年12月31日，自護公國與地球聯邦的一年戰爭來到最終局面。地球聯邦在解放所羅門海域之後，便主力對自護最大的要塞A・BAOA・QU進行攻略。戰爭已經來到白熱化的階段，但自護的軍力並沒有因此而減緩。在阿寶・尼爾以GUNDAM突破了N-FIELD為聯邦闖出一條血路後，自護軍開始有失勢的壓力。馬沙在姬絲莉亞少將的命令下以NEWTYPE專用MS・ZEONG出擊，以迅雷不及掩耳的速度將聯邦的主力艦隊消滅。最後馬沙與阿寶的MS相遇，展開了生死決戰！這個試作型NEWTYPE專用MS是未完成品，可是出擊時的印象卻是宇宙專用的高速MA。這部全身也是強力武器的MS是自護最強的精髓，故MS的名字也冠上了國家的名字稱之為ZEONG（自護）。MS本體一共配備13台米加粒子砲，其中兩手每一隻手指也是砲口，而且手部是有線式PSYCHO-MU可以隨意脫離攻擊。



ZEONG in High Grade Universal Century

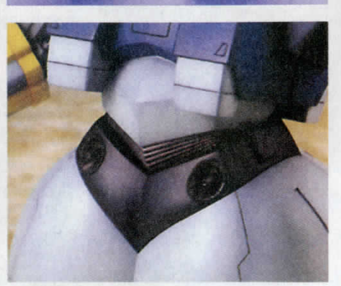


雖然說是BANDAI推出的1：144之HG版Plastic Kit，可是在這個HG的設計是可以和MG匹敵。不論是在模型的可動設計以及在組合上的細緻的地方也兼顧到，同時也因為這樣便能夠表現出它在劇中的感覺。頭部是複合式設計令眼睛可以轉動，可惜的是接近耳朵部份的噴射器不能動。手部有線式PSYCHO-MU其實是沒有線附送的，大家可以在手藝店之中購買0.8mm的威也，這樣便可以自由拉出來動了。手指部份用上了0.65mm球狀關節，令手指可以作些微的擺動。身體的主體部是設計成可動的，ABS PARTS令腰部可向後傾作出一個飛行姿態。連腳底下的7個噴射器也不是粗製濫造，其中5個副噴咀是全方向可動式的。由於Kit的完成度十分高，所以令改造上的更有發揮空間。1800日圓的HG有這個質素是很不錯的了，1：144 Plastic Kit全高13cm連地座，現在於各大玩具模型店之中便可以找到了。













各位GPM的讀者們好，我是小悠，同時也是這個新專欄「MUSIC」的主持人，請各位多多指教！在這個專欄之中我會介紹日本樂壇的新情報以及大碟和SINGLE的最新《oricon》排行榜，除了這些情報之外還有一些新作的短評，讓大家在買新碟之前有一個參考，希望大家喜歡這個專欄。

DISC REVIEW

acoustic live best selection "Live Fukuyamania"

福山雅治

6/27
3150日圓
UNIVERSAL MUSIC
<BVCR-14004>



闊別一時的福山雅治給人的感覺是有一種成熟感，除了是作為演員的成長之外，每一次的大碟也是不乏新的魅力。而在這個新推出的大碟作品《acoustic live best selection "Live Fukuyamania"》之中，收錄了他由1998年至到2000年的Live精選作品。當中有不少的名曲是由福山自己唱作，加上Live的確是有一種和歌手親身接觸之感。另一方面，Bonus Disc是Extra Track的作品「櫻板」還有「明日へのマーチ」也是以Live演繹。

gaining through losing

平井堅

7/4
3059日圓
DefSTAR RECORDS
<DFCZ-1036>



一提起平井堅這個名字便會聯起他輕快的樂曲，R&B可說是平井的特色來。在上一次推出的大碟《THE CHANGING SAME》之後差不多已經有一年了，今次的新碟會否給大家一個新鮮感呢？前作主要的Sound Producer中野雅仁在今次的大碟之中也會再起用，所以歌曲之中除了有前作的音樂感之外也會加入積極的新原素。不單是中野雅仁會再度登場，松原憲、Maestro-T、クリヤマコト和鷺巢詩郎這些名Sound Producer於《gaining through losing》披露充滿個性的作品。愛好R&B作品的朋友，這個是筆者的推介作品。

PICK UP NEWS

雖然大家在這一週的ALBUM及SINGLE TOP10之中看不到兩大日本當紅女歌手宇多田光和濱崎步的名字，但是她們在oricon的累積分數排之中便又是一對一的局面。而大和歌姬宇多田光不論在ALBUM和SINGLE的積分也是領先濱崎步10000多左右，暫時位居第一位。而第二位的濱崎步已經拋離第三位的歌手有100000~200000左右了！另一方面Every Little Thing在5/19於千葉開始了一年一度的全國Tour，今次的Tour預定會有32場的Live，一共是有20首歌曲於每場之中獻唱。此外人氣女子組合MORNING娘再開始招收新成員，對象是中一以上的女性，至於招收多少人方面便沒有公佈了，會不會增加到20人呢？(笑)













Oricon ALBUM BEST TOP10(6/25)

排名	Title	歌手	累積售賣數目	週間售賣數目
1）	Love Notes	ゴスペラーズ	76376	26172
2）	GOLDEN YEARS Singles 1996-2001	THE YELLOW MONKEY	24535	24535
3）	UNITED COVER	井上陽水	36568	5683
4）	a piece of life	松隆子	5194	5194
5）	The Great Escape-COMPLETE BEST-	JUDY&MARY	65824	4439
6）	acacia	松任谷由實	15361	4207
7）	LOOKING BACK 2	小田和正	47885	3995
8）	FUN for FAN	鈴木亞美	34169	3158
9）	my all..	小柳雪	20704	2821
10）	Ballads in Blue~The greatest hits of DEEN	DEEN	7784	2463

Oricon SINGLE BEST TOP10(6/25)

排名	Title	歌手	累積售賣數目	週間售賣數目
1）	Ponit of Return/君をさがしてた	CHEMISTRY	33770	10652
2）	KURU § KURU	SOPHIA	6880	6880
3）	メッセージ/ひとりぼっちのハブラシ	TOKIO/櫻庭裕一郎	26534	5735
4）	Lifetime Respect	三木道三	11451	5173
5）	GAGA LIFE.	THE MAD CAPSULE MARKETS	4845	4845
6）	always	倉木麻衣	17298	3861
7）	トロピカ~ル戀して~る	松浦亞彌	3582	3582
8）	KISS OF LIFE	平井堅	48170	3187
9）	PIECES OF A DREAM	CHEMISTRY	100381	2890
10	情熱	KinKi Kids	52491	2778



real player?

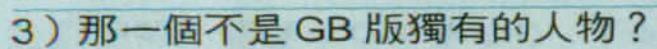
text by 無忌

來到合併號的「GAME PLAYERS」，「我問你答」這個環節，除了改名為「REAL PLAYER？」保留下來之餘，亦作出了一個很重要的轉變，就是這次問題的答案不再藏於書中某地，而是……下期揭曉！這樣便不會出現這邊看問題，轉頭看答案令趣味性、挑戰性大減的問題。雖說兩個星期不長也不短，但是這樣的話，總令人有一種「下期有答案」，而會繼續買下去的意欲吧！（笑）

今期考考大家的是赴日不成阜林君的最愛——《心跳回憶》，看看大家對《心跳》認識有幾多？

《心跳回憶》編（包括GB版、DRAMA SERIES、心跳的放課後）

1）《心跳1》的舞台「光輝高校」的全名是？
a. 私立光輝市高等學校
b. 私立光輝高等中學
c. 市立光輝市高等學校
d. 私立光輝高等學校



2）在《心跳的放課後》，隱藏ENDING中有多少人是明顯地修短了頭髮？
a. 1人
b. 2人
c. 3人
d. 4人

3）那一個不是GB版獨有的人物？
a. 宗像 尚美
b. 和泉 恭子
c. 帕莉西亞・麥格拉斯
d. 如月 未緒





4）要出現伊集院麗的ENDING，最少要打多少次他的電話？
a. 100次
b. 200次
c. 60次
d. 156次

5）《DRAMA SERIES》中出場最多的非女主角（即藤崎、虹野、片桐及館林以外）角色是？
a. 栗林 三枝
b. 古式 由加利
c. 朝日奈 夕子
d. 清川 望



《心跳回憶2》編（包括Substories1、2）

6）與「光輝市」一河之隔，《心跳2》的舞台是？
a. 響亮市
b. 鬧市
c. 光明市
d. 大分市

7）那一個學會會在第二年消失？
a. 科學部
b. 棒球部
c. 演劇部
d. 文藝部

8）可出現告白的角色當中，那一個實際的出現次數最少？
a. 一文字 茜
b. 白雪 真帆
c. 赤井 炎
d. 野吹 菫



9）四大番長之中，「兼職番長」其實是？
a. 壽 美幸
b. 八重 花櫻梨
c. 爆裂山 和美
d. 九段下 舞佳

10）那個《心跳1》角色沒有出現於Substories 1或2？
a. 藤崎 詩織
b. 紐緒 結奈
c. 朝日奈 夕子
d. 虹野 沙希

混合編

11）那一個是兩集《心跳》（所有版本）都沒有出現過的學會？
a. 電腦部
b. 歸宅部
c. 排球部
d. 攝影部

12）以下那一對女生是主角的後輩？
a. 虹野 沙希、朝日奈 夕子
b. 早乙女 優美、美吹 鈴音
c. 佐倉 楓子、水無月 琴子
d. 伊集院 明、伊集院 麗

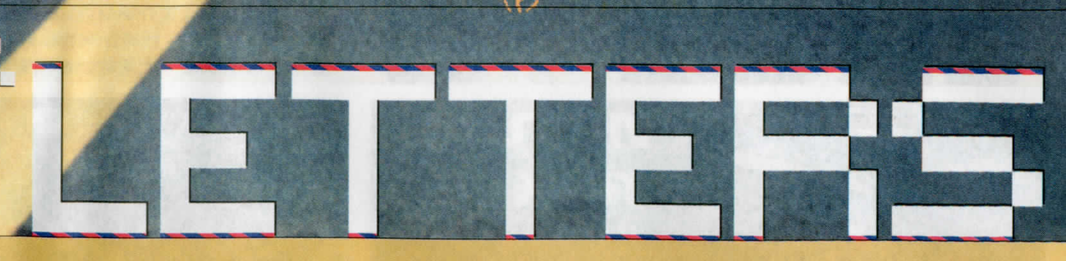
13）根據設定，那一對女孩並非早已相識的朋友關係？
a. 館林 見晴 & 美樹原 愛
b. 陽之下 光 & 水無月 琴子
c. 片桐 彩子 & 清川 望
d. 麻生 華澄 & 九段下 舞佳

14）兩集《心跳》中共有多少對兄妹（姊妹）出場？
a. 兩對
b. 四對
c. 三對
d. 無

15）兩集《心跳》中，以下那一個角色與主角是同校的？
a. 宗像 尚美
b. 九段下 舞佳
c. 野吹 菫
d. 和泉 恭子

另外還加入了競猜遊戲，大家可以把答案連同個人資料，寄「香港皇后大道東248號萬誠保險中心40樓GAME PLAYERS編輯部 收」註明「REAL PLAYER？」，我們會於答中的朋友中抽出3名幸運兒，將會獲得編輯部精心預備的精美禮品一份。今期截止日期：7月11日（以郵戳為準）





大家好！這個「LETTERS」是新生GPM的新信箱，是歡迎各位讀者來信發問有關PS、PS2或DC遊戲的遊戲難題，除了家用機遊戲之外也是歡迎來信分享打街機的心得，讀者們的也是可以題問遊戲以外的一些問題，希望各位可愛的讀者積極地多點兒來信給我們吧！此外，各位有問題將會由我們眾編輯盡量去為大家解答。請各位讀者多多指教呢！來信的朋友請在信封面註明是「GAME PLAYERS LETTERS」收，而解答的信是隨機抽取，要看到自己的來信有沒有被解答便要多多留意了。大家除了可以寄信來之外，還是可以利用我們GPM的E-mail送電郵過來的。我們的地址是香港皇后大道東248號萬誠保險中心40樓，E-mail地址是這個「msv@gameplayers.com.hk」。不論是什麼樣子的問題，總之是有關PS、PS2或DC遊戲的或是我們GPM的，也是歡迎各位讀者來信給我們編輯部，我們絕對會盡量回應大家的問題呢。還有近來的來信之中是有什麼特別的問題，是需要特定我們當中某一位編輯去回答的，在問題之中提出的話我們會將信件轉交給他的回應。好了，現在便來解答今期的來信吧。

GPM編輯部

TO：GPM編輯們

夏天來了，天氣越來越熱呢！除了在夏天可以游泳可以消暑之外，在家開冷氣打機也是十分好的消暑之法！今次是想一個長命ONLINE GAME的一些問題，希望大家可以分享一下啦！我是DC《PSO》的長期玩家，想問以下的一些問題。

1）VER.1怎樣可以轉變成VER.2？

2）VER.2之中是否有SEGA公布的海洋和神殿？

3）VER.2之中可不可以用VER.1的武器？

4）男HU的攻擊力最大在VER.2中可以有多少？

5）是不是只有FO才可以使用15LV以上的魔法？

6）傳說中的MAG育成ITEM「FM音源」是怎樣找的？

7）在GPM之中是否有編輯是《PSO》的長期玩家呢？

8）編輯喜歡在什麼SHIP之中進行冒險的呢？

祝

新生GPM一帆風順！

CPS死神Abby

TO：CPS死神Abby

哈哈~首先多謝妳對我們書籍的支持先！又是呢！不喜歡出街的朋友「PSO」是這陣子DC的熱門遊戲來，我們的編輯怎麼可能會沒有參與？在這裡大家是可以多多交流一下心得，所以我們也是十分歡迎其他「PSO」玩家來信的哦。

1）用VER.2的GD-ROM開機，先輸入VER.2的兩個註冊NO.，之後再輸入VER.1的兩個註冊NO.便可以選擇SAVE，之後再問玩者是否將SAVE轉變成VER.2，玩者選はい便OK了。

2）暫時未有，在ONLINE QUEST出現的機會十分高，請大家等待一下吧。

3）是可以的啦！但是在ULT MODE之中大部份的VER.1武器也是廢了武功，命中率和攻擊力不足，不用輕攻擊是打不中的，即使打中也扣0。

4）上限是1408左右，我說的是沒有任何裝備之下的基本攻擊力。

5）是的，RA和HU最高還是15LV。而今集的FO可能會是最強的角色，因為FO有最高30LV的魔法用，而且VER.2之後的能力也大大提升了。

6）這個是在ULT的森林之中找到彩雞，擊倒牠便有機會找到了。

7）有呢，卓林三郎和小悠也是PSO的長期玩家來。

8）也是JP SHIP7的BLOCK16啦，多香港人嘛。

GPM編輯部

TO：新生GPM編集部

DC和PS終於合成為一本新生的GPM實在是太好了！我一直也是PS的讀者來，可是不想因為看一點兒DC的遊戲而買多一本DC，現在合成為一本書的話便可以不用買兩本了。另一方面我是想請教一些新書上的變動問題，會不會因為這樣而不回應的哦？

1）畫廊的畫是不是有什麼限制呢？

2）可不可以用鉛筆畫？

3）會不會介紹有關漫畫的活動呢？

4）副刊的專欄會不會有什麼變動？

5）有什麼方法可以和各位編輯通訊呢？

6）魔洞神龍RPG是可以怎樣參與的呢？

7）為什麼編輯不會在書之中說多一點有關編輯自己的東西呢？

祝新生GPM銷量上升！

喜歡漫畫的美子

TO：喜歡漫畫的美子

是呢！在合書之後我們會向著多元化而更加專業的方向發展，希望各位讀者會多多支持我們吧。在新書的內容方面我們是下過苦功去改善的，副刊在書中也會作適當的加減。而專欄的名字在新書之中也是會有多少的變更，所以大家要留意一下來信時的細節了。

1）是有的，例如在尺寸上和顏料上也有一點兒限制，詳情在畫廊有介紹。

2）是的，這是因為鉛筆是十分難完整清楚地SCAN，所以並不鼓勵大家用掃瞄。

3）會的，可是要視乎情況而定，而且在漫畫的題材之中是有關遊戲的話便機會大一點了。

4）大部份的副刊也是沒有什麼大變化，大家有什麼意見不妨來信。

5）在目錄之中其實是有大家的E-MAIL，除了這個當然是歡迎直接來信了。

6）魔洞神龍RPG的參加方法和介紹是會在專欄之中的網址中說明的，在專欄之中會介紹有關RPG的東西和創作組近來的活動，大家是可以參與的。

7）在新書之中的編輯告示板會增加至兩版，大家便可以看多一點大家的東西了。

GPM編輯部

TO：GPPS編輯部

各位好！我是第一次來信的，希望抽中我啦！有幾個問題想問的，希望得到大家的回應。

1） PS《TOE》之中花拉有一種潛在特技「點穴縛態」是如何使出的？

2） 《FF X》推出時會否炒到飛起？

3） PS的專門店在那裡，可否給我地址嗎？

4） 《FF X》和《Devil May Cry》買邊隻好？（兩隻都好玩）

5） 你們玩完又不要的遊戲不如在書上刊登出讓可以嗎？

祝GPM新地方好心情！！

肥SYK

TO：肥SYK

當然會回應你啦，你也是我們新生GPM的第一次來信讀者之一。現在便立即回答你的問題吧！

1） エソカウント是花拉的其中一招格鬥技來，用上300次便可以學到潛在特技。

2） 預算應該炒的機會不大，因為大作到處也有貨。

3） 現在於本地是沒有PS的公式專門店的。

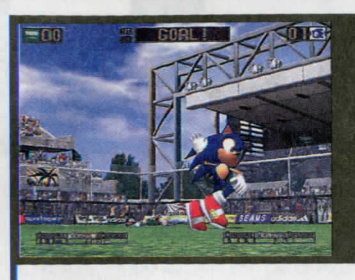
4） 喜歡RPG的話便《FF X》，喜歡ACT的話便《Devil May Cry》吧(笑)。

5） 這個我們會用作資料庫使用的，所以是不會賣出來。

GPM編輯部



這裡是為大家介紹最近的熱門遊戲秘技的欄木，這些秘技將令各位可以更輕鬆過關、找尋隱藏物品或是發掘其他特別的東西，提昇遊戲的趣味性和耐玩度。大家趕快進來查看有沒有你正在玩的遊戲吧！



VIRTUAL STRIKER 3

AC/SEGA/SPT

使用F.C. SONIC球隊

《VIRTUAL STRIKER 3》已經推出了一段時間，適逢今年是SONIC的十周年紀念，有關方面特特公開了使用「F.C. SONIC」隱藏球隊的秘技。

要令「F.C. SONIC」出現首先要在RANKING MODE的決賽中取得A級，並打敗電腦的F.C. SONIC，當再開始新遊戲選擇的時候，請選擇球隊名稱第一個英文字母是「S」的隊伍按START，然後選擇第二個字母是「O」的隊伍按START，再選擇第三個字母是「N」的隊伍按START，第四個字母是「I」的隊伍按START，最後在第五個字母是「C」的隊伍上按START，成功輸入後隱藏隊「F.C. SONIC」便會出現供玩者選擇。

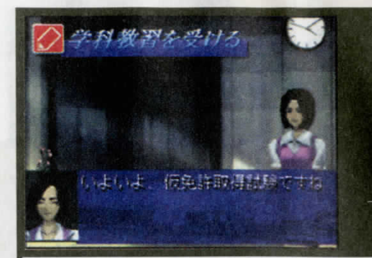
但輸入以上秘技的動作必需要快，因為時間實在太短。



◆F.C SONIC隊大合照



◆SONIC頂頭搥



考牌啊！

PS/TWILIGHT EXPRESS/SIM

考試得到滿分

在假免許學科考驗和畢業學科試中，輸入→、○、△、□、X、↓、○、△、□、X、←、○、△、□、X、↑、○、△、□、X，輸入成功便會在考驗中得到100分。



◆考驗取得100分啊！

惡魔城年代記 惡魔城DRACULA

PS/KONAMI/ACT

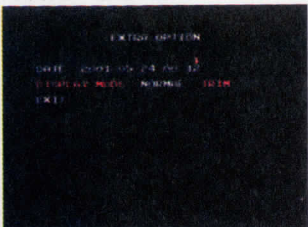
最近KONAMI把X68000版(電腦版)移植至PlayStation之上，以下就是該遊戲的秘技：

出現EXTRA OPTION

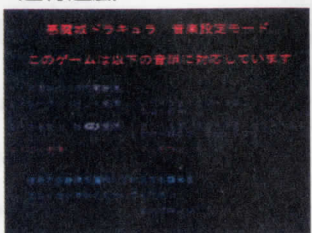
在TITLE畫面內輸入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、X、○，成功後便能設定日期和顯示模式。

ARRANGE MODE

在TITLE畫面的ARRANGE MODE上緊按L1和R1來進入，就可以選擇不同的音樂進行遊戲。



◆EXTRA OPTION畫面


◆可設定音樂的畫面



TWISTED METAL: BLACK

PS2/ACT/INCOG INC.

無限生命和TURBO

在進行遊戲時緊按L1+L2+R1+R2，再快速輸入→、←、↓、↑。如果輸入成功便會有「INVULNERABILITY ON」的字句出現。重複輸入以上指令便能取消。

無限武器

在進行遊戲時緊按L1+R1+L2+R2，再快速輸入↑、X、←、○。如果輸入成功便會有字向顯示在畫面上。重複輸入以上指令便能取消。

一擊必殺

在進行遊戲時緊按L1+L2+R1+R2，再快速輸入X、X、↑。如果輸入成功便會有字向顯示在畫面上。重複輸入以上指令便能取消。

超級武器

在進行遊戲時緊按L1+L2+R1+R2，再快速輸入X、X、△。如果輸入成功便會有字向顯示在畫面上。重複輸入以上指令便能取消。



冷凍攻擊

在進行遊戲時緊按L1+R1+L2+R2，再快速輸入→、←、↑即可。

以武器交換生命

在進行遊戲時緊按L1+R1+L2+R2，再快速輸入△、X、□、○。如果輸入成功便會有「WEAPONS FOR HEALTH」字向出現。

其他視點

在進行遊戲時按「SELECT+→」即可。



SONIC ADVENTURE 2



DC/ACT/SEGA

適逢今年是SONIC的十歲生辰紀念，世嘉除了為《SONIC ADVENTURE 2》推出一個BIRTHDAY PACKAGE版本之外，在遊戲內亦有豐富的MINI GAME和隱藏模式，以下為大家逐一介紹這些隱藏模式出現的方法。

小型賽車MINI GAME

在HERO SIDE故事模式中完成TAIL駕駛的關卡後便會自動獲得。



◆選擇車手

SONIC、SHADOW和CHAO的電腦壁紙

請把《SONIC ADVENTURE 2》的遊戲GD ROM放進電腦的CD ROM之內，大家便能找到SONIC、SHADOW和CHAO的電腦壁紙。



◆SONIC的壁紙



◆SHADOW的壁紙

BOSS ATTACK MODE

成功完成HERO和DARK兩個故事模式後，模式會自然出現。

最後關卡

成功完成HERO和DARK兩個故事模式後，再次進入該模式內便會出現「LAST STAGE？」的選項。

使用SUPER SONIC和HYPER SHADOW

完成以上的「LAST STAGE？」後SUPER SONIC和HYPER SHADOW便會出現。

快速完成SECURITY HALL的秘方

玩家在SECURITY HALL是使用ROUGE THE BAT，規則是於在5分鐘內完成，以下是攻破這關的一個更方便的方法，但各位要有充足的生命去支持這個狡猾的方法呢。

首先，在搜得寶石而又時間不足的情況下，故意把生命死去，這樣雖然會在起點重新開始，但之前已獲得的寶石將會保留，加上未尋獲的寶石會移到其他地方，那樣各位便有機會在較近的地方，以較快的時間完成這關。

BIG THE CAT出現

在KUNCKLES' PUMPKIN HILL的關卡裡，當走到其中一條電車路上的時候，你便會看到BIG THE CAT躲在附近，如果使用SHADOW還會看到和SONIC在戰鬥。

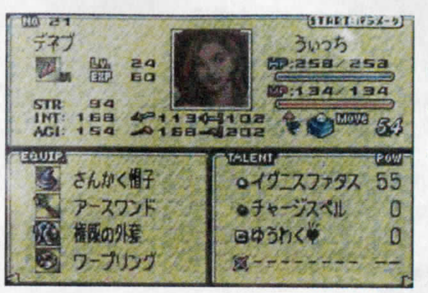
取得E-102

PYRAMID（金字塔）關卡內的其中一個機械人中藏有E-102，擊毀它們便能手到拿來。

TACTICS OGRE 外傳 THE KNIGHT OF LODIS

GBA/RPG/NINTENDO

魔女狄妮布(デネブ)取得方法



人氣角色狄妮布(デネブ)在每集《TACTICS OGRE》之內都會出現，今集外傳亦不例外，以下是取得她的方法。

首先在商店內雇用一位新人，再把她的名改為「デネブ」，等級和屬性不限，但善惡值必需是N或C，之後再轉職為女巫，這時會變成專用職業「うぃっち」。而招式將會有「ファシネイション」和「ゆうわ(心形)」。

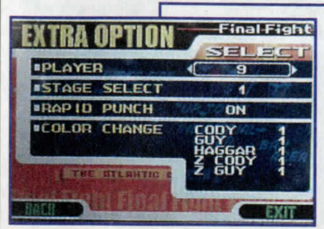
FINAL FIGHT ONE

GBA/ACT/CAPCOM

隱藏人物及選項

經典作品《FINAL FIGHT》在移植至GBA的同時，為了增加更大的吸引力，同時加入了不少隱藏元素，以下是相關的對照表：

使用條件	效果
擊倒50人	《STREET FIGHTER ZERO》版的GUY
擊倒200人	《STREET FIGHTER ZERO》版的CODY
擊倒500人	EXTRA OPTION PLAYER SELECT
擊倒800人	EXTRA OPTION STAGE SELECT
擊倒1300人	EXTRA OPTION COLOR CHANGE
擊倒2000人	EXTRA OPTION RAPID PUNCH








七寶奇謀 I & II 為救朋友 勇闖虎穴







機種	任天堂
年份	1987
遊戲類型	ACT + AVG
發行公司	KONAMI

依照大電影製作的遊戲

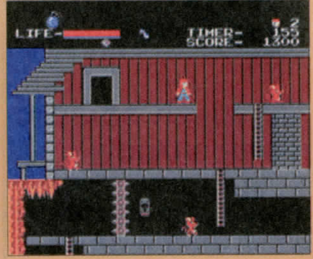
《七寶奇謀》是名導演史提芬史匹堡1985 年拍攝的一部作品。故事講述七個小朋友中的其中六個被壞人所擄去，而剩下的一個憑著他的機智，勇闖各個危險重重的場景，將朋友逐一救回，最後還將壞人收拾。《七寶奇謀 I》及《七寶奇謀 II》則是依著這套電影的劇本而製作的遊戲作品。雖然兩集遊戲均以同一套電影作為藍本，但遊戲玩法及性質都有頗大的差異。

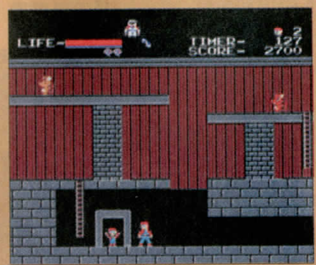
從電影到遊戲

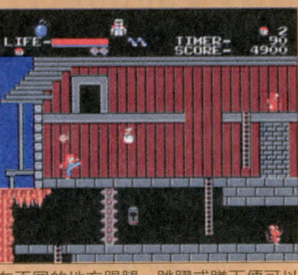
電影中的主角，亦即是遊戲中由玩者控制的米奇 (Mikey Walsh)，全靠著他的聰明機智，巧用身邊的物件來解決問題。但為了增加遊戲性，製作人將主角改成跑跑跳跳的人物。在遊戲中有不少左跳右跳的驚險鏡頭。當然，這些動作都是在電影上是找不到的，但遊戲中的各項設計都是以原著為依歸的。例如頭盔、雨褸、丫叉等物件都在遊戲中成為了特別道具；殺手唱歌造成的噪音在遊戲中則成為了敵人的武器，改得非常有趣！

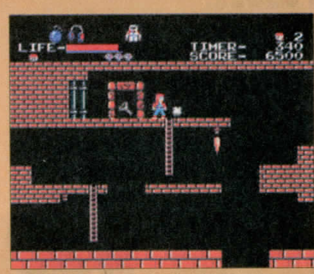
動作 + 冒險遊戲

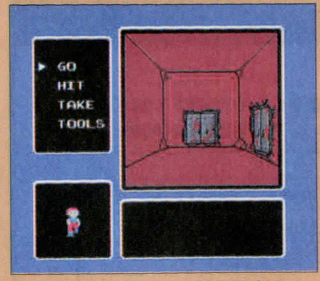
《七寶奇謀 II》中除了一般的動作遊戲元素之外，還增設了立體冒險模式。在這個模式中，Mikey要在各個房間中到處搜尋，以找得過關道具及救人線索，而要救的人也是被鎖在房間裡的。另外，你更可以在房間裡找得到隱藏人物KONAMI MAN！


遊戲開始時的大屋

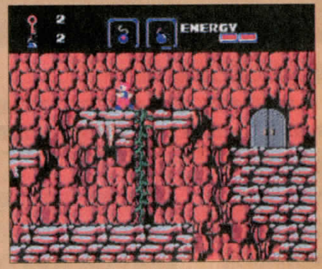

救到一個了，還有五個呢…


在不同的地方踢腿、跳躍或蹲下便可以找到道具

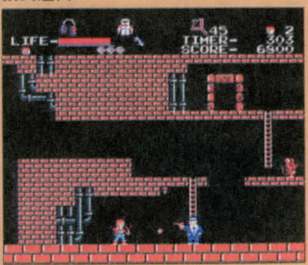

《七寶奇謀 I》中的唯一遠程武器 - 丫叉。

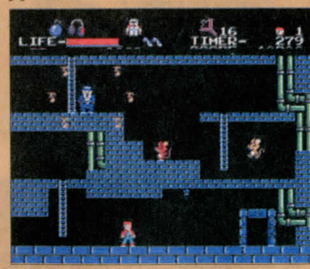


《七寶奇謀 II》特有的立體冒險畫面



《七寶奇謀 II》中的山洞場面，大家可以和上集的比對一下。


夢之對決 (?!) - 手槍 vs 丫叉

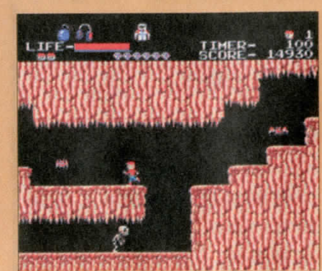

如果被那可怕的音符擊中的話是會被扣HP 的



場景大幅增加了，竟然有雪地...



還有水底的場景，武器改為魚叉了


宏偉的地底山洞

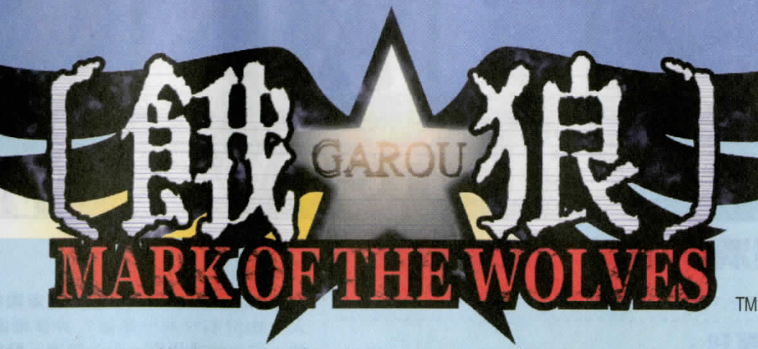


《七寶奇謀 II》的基本武器由踢腳改為搖搖。



HYPER
NEOGEO WORLD '01

今次是繼續介紹的是將於9月推出預定的DC版餓狼MOW的資料, 請各位萬勿錯過了!!



種類:	格鬥動作
機種:	DREAMCAST
推出日期:	2001 年 9 月發售預定
價格:	日本國內預價 5,800 日元(稅別)

GEESE HOWARD 死後十年，在新故事及新主角「ROCK HOWARD」之下，「傳說」將會繼續延長下去...

【遊戲概要】

★期待的完全移植版登場！！

2D 對戰格鬥電玩『餓狼傳說』系列第9 彈於 DREAMCAST 中登場。今次的移植時令FANS們最關注的問題：人物動畫格數的將是一切不會削減！真的可稱之為完全移植的作品。

★新角色及故事！！

由GEESE 的遺孤——ROCK HOWARD（洛克・侯活）開始， 跆拳道高手金 甲煥的兒子：金 東煥及金 在勳等，極限流空手道的巴西支部師範 KHUSHOOD BUTT (日本國內名字: MARCO RODRIGUEZ)等充滿個性的新角色陸續登場下，令新的故事添上更精彩的風姿。

★新系統「T.O.P. SYSTEM」、「JUST DEFENDED」！！

作為新的格鬥系統，可任意設定角色的POWER UP 的「T.O.P. SYSTEM」及戰鬥中，回復體力的「JUST DEFENDED」兩種，使用POWER GAUGE 的超必殺技，潛在能力等仍健在，使用這些系列令戰鬥更加深奧耐玩。

★新繪製的原畫也收錄！ ACT GALLERY 追加！！

在今次的DREAMCAST 版中，追加了「ACT GALLERY MODE」的新模式是收錄了所有有關「餓狼MOW」的原畫。

當在遊戲中完成了特定的條件以後，便可以鑑賞到這些畫像了。





故事

只是不能忍受空腹，不能稱為"真"的飢餓。為了不飢餓而戰、而且在不斷在尋求之下，才開始成立其意義。

—KAIN R. HEINLEIN—

序

從前，將一切灌注在戰鬥上的男人們曾經存在過......。
其中一方的全身燃起了復仇之炎，另一方卻胸懷野望......。
他們之間沒有什麼所謂的正義。
只是，把信念全部灌注進自己的拳頭而戰.......。最後，終於來了一個了斷......
這是一個很久以前的故事......。
從那一天開始，如是者過了10 年之後......。

由邀請信到來那天開始，少年一直都很迷茫。
......KING OF FIGHTERS......
一個匯集全世界格鬥家於一堂的格鬥祭典，但是主辦者~傑斯．侯活，像謎一般之死後，已再沒有舉行過了。
......那是為什麼呢?
少年再次重讀邀請信的內容。

~正式通知~

「MAXIMUM MAYHEM KING OF FIGHTERS」

是次，相隔十年再次正式決定舉行KING OF FIGHTERS現誠邀前度優勝者的你作為冠軍防衛戰而出戰。
同時，我們希望與你在一起的洛克先生也能同時參加是次大會。
我們已聽聞過洛克先生的厲害事跡，如能參加的話，肯定令這次大會更添熱鬧。
另外，今次已準備比上屆更多的優勝獎金，再加上今屆主辦者即我們的當家已準備了的特別優勝獎品。
那是......
跟較早之前一樣，少年看到這裡便閉上了眼睛，仰首天際之後，再次繼續閱讀下去。
...是有關洛克先生的母親大人一事......現時只可透露這一點點，詳細的內容將在優勝後全部說明，期待好消息的回覆。
HEINLEIN 家執事亞諾度．些巴斯查
少年讀完所有的內文之後，再次閉起雙眼，數秒後，像決定了什麼似的張開了眼睛，跟與他一起旅行的男人說：
「好......決定了。」
「是呀，怎樣辦呢?」
少年從椅子站起來回答。
「啊啊，買兩張到第二南鎮的車票，TERRY。」

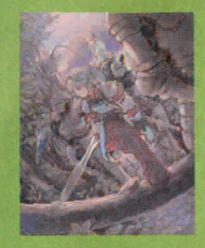
緊急發表!!

SNK 原作，設定，總監督的2001 年拳皇新作故事：「THE KING OF FIGHTERS OMEGA XTERME」將會預定在7 月底於NEOSUN 出版的拳皇2000 漫畫的第41 期開始連載。
由SNK為今次特別編寫的故事及設定，將會令大家有與別不同的新感覺！！
由下期開始正式公開「KOF Ω-X」的設定故事及資料，請各位切勿錯過！



| 讀者參與　計劃 | Les Pearland SaGa

Illustration by 「ClockWorkDog」









The Pearland Planeswalker

石柱林合眾國“政治／經濟／宗教”公式設定

TEXT：小悠

政治

石柱林合眾國是一個自治的城疊聯盟，顧名思義，國與國之間是互不干涉，只在有大事發生時，例如豬頭人大舉入侵，或者是外交上要和其他國家交涉，才會聯成一線，由盟主領導，共商大計。要確保這一種關係，加入連盟的國家必需簽訂以下四條條約，如有違反，其他盟國可以就違反的程度，向違反的國家作出懲罰，輕則貿易抵制，重則起兵討伐：

1．各國享有高度自治，其他成員國不得干涉別國內政。

2．各國必須保持由羊鄉至通商城邦連盟的貿易通道暢通以及安全。

3．如果成員國受到侵略，其他盟國有責任出兵幫助。

4．除非同盟內的四份之三國家反對，否則各國必須服從盟主的所有決定。

正所謂「國不可一日無君」，聯合各國的職務，便由盟主所擔任。盟主本身必須是合眾國的國主，在石柱林內的大石桌之前，眾神為證，比武奪帥。他／她的任期不定，只有在過身後或是有四份之三的成員國反對下，才會再挑選盟主。身為石柱林的盟主，享有以下的責任和權利：

責任：

1．盟主國必須保護各成員國的安全。

2．監察各成員國有否信守盟約。

3．和其他國家交涉時，必須要為成員國爭取最大的利益。

權利：

1．可以召集各國城主共商大事。

2．戰時可以征召成員國軍隊組成聯軍，並自動成為元帥。

3．戰時可以動用成員國所有資源。

外交方面，石柱林合眾國和珍珠大陸各國，由其是鄰國的羊鄉和通商城邦連盟，經常地保持友好。表面上是因為各國都渴望和平，避免無謂的殺生，實際上，由於石柱林合眾國位於血魄森林旁邊，一有魔物走出森林，遭殃的首先便會是石柱林的人，所以合眾國無形中成了一道保護羊鄉和通商城邦連盟、還有珍珠大陸的主要貿易通道——神之道的屏障。只要一天有石柱林在，其他國家便不用加派人手或軍費去作額外的防衛。石柱林每一個人都明白這一個現實，但正因為有這一種形勢，所以石柱林才可以在外交上和其他的國家討價還價，不單止在國內裡每一個成員國都設關卡征收商旅出入境稅，派兵保護商旅又另外征收酬金等等，其他國家都從不過問半句，甚至乎每每其他國家之間發生大事，都會知會石柱林一聲，甚至詢問意見。

經濟

石柱林的經濟收入除了依賴每年春秋兩次向國民收取的農稅、剛才提過的出入境稅、保護商旅所得的酬金、因《鬼山條約》而向通商聯盟收取的每年一百八十萬金幣的路費之外，前朝的古董以及藏於附近的魔物其實也為合眾國提供可觀的收入。由於石柱林一帶還有許多地區並未有人煙的，很多珍禽異獸、奇花異卉、妖魔鬼怪都選擇在這兒為家。明文規定，任何人只要殺到魔物，又或是在古堡廢墟中找到金銀珠寶，只要不是石柱林其他國民所有，國家不會理你是偷是搶，一概算是你的合法財產。在市場上，一茶匙妖精的燐粉可賣五百金幣，馬鷹獸的蛋賣給騎士可賺一千金幣，如能找到前朝的古玩名器賣給費娜妮羅的貴族，幸運的話賺到的錢分分鐘足夠用一世。有錢賺又有誰會放過？所以許多的冒險者不怕危險闖入深山打獵尋寶去，有命拿著獵物返回來的便在市場上出讓，再轉賣給通商城邦連盟，最後到達珍珠大陸各地買家手上。

宗教

石柱林國家眾多，並無統一的國教，差不多所有的教派也有人信奉，而且更會朝拜超過一個神靈。如果按教徒的多寡來排名，當地最有勢力的首三個教派便是光明神教，戰神教和四靈教。至於鄰國羊鄉的聖羊教，除古月山城外，大多數人覺得雖然聖羊神神威浩瀚，但是教規很多地方卻是不可理喻的（不准食羊！），所以普遍採取一種敬而遠之的態度。至於費娜妮羅的愛美神教，除了佩服神官們治病的本事和愛慕她們的美貌外，對於"愛你的敵人"那一條教規，他們更是心底裡反對。所以同樣地和聖羊教一樣，未能在石柱林一帶普及，只是有出身自費娜妮羅的七騎城的菲力普騎士團信奉。

Fantasy RPG大百科

TEXT：Lancelot

今次我們來到部件介紹的最後一個部份──手柄。

手柄為用刀劍者操控刀劍時最主要的接觸部份，就有如電腦程式中的User Interface一樣。一個設計得宜的手柄，可以令用者更易發揮出自己的功力。而一個設計不良的手柄，不單只會使用者使不出應有的功力，並在對打時危及生命之外，即使在揮空練習時，也有機會弄傷手腕和其他肌腱。所以，手柄的手感是非常重要的。好的劍，手柄的位置一定不可以回傳太多震盪，否則用者斬不夠三劍，手的虎口位置就要麻痺了。

歐洲十一世紀到十五世紀的戰劍中，最簡單就有單手劍和長劍之分。手柄在這裡也扮演了一個非常重要的角色。所謂單手劍，顧名思義就是手柄只能容下一隻手，而長劍的手柄，則能容下兩隻手使用。兩者之間的，則稱為Bastard Sword或Hand and a half sword，即二者的混合體，單手或雙手使用皆可。

歐洲劍中的手柄，除了有握手的部位之外，劍尾都會有一個pommel，用來調整整把劍的重心位置的。基本上來說，手柄越長，pommel越重，就能把劍的平衡點拉近向手柄處，使操縱更為靈活。而這樣做，犧牲的則是斬擊時的力度。Pommel也有很多不同的款色，而各款pommel或多或少也會影響著用者使用的手法。比方說，大的pommel可能會在雙手揮劍時，阻著左手，可是在單手揮劍時，卻能卡住握劍之手，使劍而較難脫手飛出。

由於長劍的手柄較長，平衡點大多也比單手劍的較接近護手，再加上雙手操縱，所以可以做出一些比較靈活和多變化的動作。單手劍方面，由於重心較接近劍尖，斬擊威力不比雙手劍弱。不過，亦因此單手劍的軌跡多為直接斬擊，在中途較難轉向，所以防衛方面的工作，就會交給盾去負責了。

Chan Ying Chih Lancelot
I love my grandpa.

Nightstalkers --- My multimedia project
http://www.glink.net.hk/~lancelot/nightstalkers.htm

My Music
http://www.mp3.com/CHANLancelot/

Homepage
http://www.glink.net.hk/~lancelot

ICQ UIN: 844351



Pearland Tourment

《Pearland Battle~~戰術教室》 TEXT：小藍

如何組軍

軍隊有不同屬性, 分別為正義(Good), 中立(Neutral)及邪惡(Evil)三大類。以碟外圍圈的顏色去識別: 綠色=正義, 藍色=中立, 紅色=邪惡。

正義部隊不能與邪惡部隊合作組軍。而中立部隊可以跟任何屬性的軍隊組軍。

在Diskwars遊戲世界內, 有十大軍隊, 分別為:Elves精靈,Uthuk Y'llan蠻荒野人,Dwarves侏儒,Undead不死軍團,Knights勇士, Acolytes沙漠梟雄,Dragonkin龍族,Mahkim沼澤人,K'Ryth妖獸及Orcs狂人。

每族的名稱都會寫在碟之上, 而沒有族名的便是無屬性。

組軍時, 必須先選擇其中一個軍隊為骨幹, 而其分數最少要為總分的50%(請注意, 魔法的分數是不計算在此分數之內。) 所以如果在一支150分的軍隊中用了30分的魔法咒語, 其主軍最少的分數便是餘下分數的一半, 即60分。

Unique: 特別人物

每個特別人物在一支軍隊中只能有一個, 不可重複。

Limited: 有限數目

這是部隊在一支軍隊中可使用的數目。

Champion Disk勇士

勇士是一支軍隊中的精銳部隊, 他們的外圍顏色是金黃色的, 他們是沒有紅綠藍的屬性分別, 而他們只會加入一隊全隊都與自己同種族的軍隊中。

特別技能

Ambush埋伏

當部隊發出指令"埋伏"別人, 可以將他立即放置在目標之上, 而這個動作並不當作攻擊, 但到了近戰階段, 這些部隊則會正常地進行戰鬥。

Archer射擊部隊

Berserk狂亂

當部隊在上一回攻擊敵人的部隊, 本回合中他們的攻擊力、防守力及堅韌度都會同時+2。

Burrow潛伏

當部隊發出指令"潛伏"別人,可以將他們立即放在目標部隊之下, 這個動作並不當作攻擊, 但到了近戰階段, 部隊則會如常進行戰鬥。(請注意, 只有貼在地面或地型上的部隊才可成為潛伏的目標

Instant Blow即時攻擊

此技能會令到目標受到即時的傷害, 如果點數未能對目標做成損害時, 這些攻擊點數不會累積在目標身上

First Blow先攻

如果部隊有此技能, 在近戰階段會先進行攻擊, 如果其攻擊力足以令敵方部隊死亡時, 該敵方部隊便不能對有此技能的部隊造成傷害

Swashbuckler強攻

如果部隊有此技巧, 它們可以將攻擊力或防守力同時打到多個敵方的部隊身上, 無需選擇單一目標

Reanimate重生

當有此技能部隊被殺時, 可以再次加入自己軍隊疊的底部而不需要移出遊戲

Rage熱血

當這些部隊移動少過6吋又沒有進行攻擊, 在近戰階段開始時自動得到一個損傷標記

戰況

雙方同意可以選擇軍隊的分數總值、回合數目、先頭部隊數目、緩軍數目、及進行甚麼戰況去決定勝敗。

例如:肅清行動: 雙方均盡全力把對手戰場上所有碟消滅。

地形

如雙方同意, 可以在戰場上加入不同的地形, 加強遊戲的變化

1 雙方定出各玩家可以放出地形的數量

2 放置地形時, 玩家可把地形放在戰場任何地方, 但地形與地形之間必須最少分隔6吋, 而地形與桌邊也須要分隔最少6吋。(同一類地形則可貼在一起)

Forest樹林

除飛行部隊外, 其他部隊進入樹林後必須立即停步, 之後部隊只可在樹林中移動一步。樹林是射擊的障礙。

Lake湖泊

只有飛行部隊才可越湖泊, 而任何部隊都不能停留在湖泊之上。

Mountain山脈

不會飛行的部隊進入山脈時必須立即停步, 而他們亦不能再進入山脈的中心地帶。山脈是射擊的障礙。

Ruin廢墟

射擊部隊在廢墟中可增加6吋的射擊距離, 而所在部隊在廢墟中都會+2防守能力

廢墟是射擊的障礙。

Scarred Valley猛鬼谷

部隊在猛鬼谷6吋範圍內都不可施放魔法咒語及不會受到魔法影響, 但若有魔法穿越這範圍去攻擊六吋以外的目標(如火焰球) 則沒有影響

Good Temple聖殿

所有正義部隊在此會+1 AT,D及T, 而邪惡部隊則-1AT,D及T, 中立部隊沒有影響

Evil Temple邪惡神殿

所有邪惡部隊在此會+1 AT,D及T, 而正義部隊則-1AT,D及T, 中立部隊沒有影響

Cavern Terrain山洞

飛行部隊不可進入山洞, 在山洞的部隊不會成為Ambush(埋伏)的目標。Swashbuckler(強攻)在此亦不能發揮作用, 射擊部隊不可射擊山洞中的目標除非射擊部隊與目標在同一山洞中。

Chasm Terrain大峽谷

不懂飛行的部隊在大峽谷內在移除標記階段（Remove Counters Segment）會自動被消滅。

Desert Terrain沙漠

部隊堅韌度T或移動能力M是3或以下, 他們進入沙漠後必須立刻停步。

R'Karg Nest Terrain妖獸巢穴

每個玩家只可放置一個妖獸巢穴在場上,任何不懂飛行的魔法師進入此地形會之刻被消滅, 而在移除標記階段（Remove Counters Segment）時每個在此地形3吋範圍內的部隊都可由敵方決定受到一次Instant Blow(3) 的攻擊。

Swamp Terrain沼澤

非飛行部隊進入沼澤時必須立即停步, 而部隊在移動時其M(移動次數)會降至1點。

Village Terrain

攻擊在此地上的部隊，攻方自動會-1 AT；而射擊在此地形中的目標亦要-1 Missile。

Pearland Battle正式第二回

被埋藏在戰場的地下， 不為人知的古代戰爭片段.....

現在我們運用卡牌戰棋，重現珍珠大陸的大小戰役，從而一步一步豐富魔洞的世界觀。我們歡迎各位在戰役之後，創作各位在戰場上的故事和外傳，出色者可成為魔洞的正式文獻。

現在，各位可以參與其中，化身成當中的勇士智將，發揮戰術與智慧，互相揮軍角力!

TG研究所

主題：Pearland Battle正式第二回 [戰士的路途]

日期：7月7日，星期六

時間：2:30~~5:30[2:45正式開始，逾時不候]

地點：筲箕灣耀東村耀華樓地下，耀東青少年中心

對象：13歲以上青少年

人數：8至10人

費用：每位10元正 (包飲品)

職員：陸SIR

工作人員：小藍，JACKY

報名請直接聯絡小藍

電話:91319136 (下午5點之後, 找小藍(戴先生))

電郵: jeslonblue@sinaman.com

報名請留下真實姓名和電話，以便聯絡。

《魔洞神龍第二部~~「Treasury of the Mystery」》

期待已久的冒險故事再次開始! 歡迎大家踴躍參與!

臨時網頁:

http://www.hkiss.com/~jeslonblue/index00.htm

電郵: rpgcreation@sinatown.com



1 時雨

◆ 今期是GAME PLAYERS重新合併的第一期，不知道大家喜不喜歡？如果大家有任何意見，不妨利用本刊的問卷向我們提出。另外，各編輯們的EMAIL也已經印在目錄內的編輯名單中，大家可以直接用EMAIL聯絡我們。

◆ 最近的生活習慣漸趨「正常」，希望可以盡快習慣早睡早起。

◆ 有時都想有時間坐下來放鬆一下，但可悲的是最近真是太忙……

◆ 原來在無壓力的情況下考試是很過癮的事。

◆ 做《TEARRING SAGE》攻略絕對是會「折壽」的工作，幸好有小吉出手相助，實在要說聲謝謝！

◆ 《OGRE BATTLE外傳》就快爆機了，遊戲本身沒有令我失望，QUEST終於做番一次好戲。

◆ 近期期待的作品有《DIABLO 2 EXPANSION》、《FFX》、《VF4》和《BM2DX 5TH STYLE》（PS2版）。

◆ 下個星期是《BM》實力強化周！努力！

2 阿亮

希望新書的銷量會不斷上升……（雖然好行，但係都要講！）

話說有一晚因工作關係，小弟被迫要工作至深夜才能乘車回家，就在差不多到達時，突然聽到一些狗隻打架的聲音，起初還是不以為然（因為實在太疲倦的關係，心想的，就只有家中的床），並且繼續前進，

就在差不多到達大堂時，面前有兩隻兇惡的狗在打架，幸好我沒有驚動他們……

在無計可施之下，我決定繞道而行，正當我準備離去時，他們突然「嘽」住我，看來我阻住佢地決鬥。這時比著係你，你會怎樣做，同佢地博命？定係拔足而逃？選前者的話，我可以話比你知係死硬，若果選後者，我又無信心可以跑得快過佢地。因為我唔知做乜好，所以就無做任何野，就是咁樣我就同佢地對峙左成5分鐘，幸好最後佢地都走左。不過，事後我又諗，會唔會是我的眼神夠正氣，

如以佢地先會走呢！（我話一定係）

3 在海灘吃西瓜才像夏天的啊！

TEXT：小悠

◆嘩！今期除了是新生GPM的復活之外，連編者話也有兩版了！太好耶~我是有十分多的東西想在這裡寫的呢。

◆新的一期想給大家一個新的感覺，是一個專業之餘又輕鬆的感覺。可是要做到這種感覺其實是不太容易的，看來我的文筆還未成熟。

◆這一期的進度可謂是非常快而順利，加上版數上的調整令我的壓力減輕了不少。本人也是十分期待這一期書有什麼成績，也希望大家給我們多點意見。

◆與原先是GPX的同事合作得十分愉快，可惜的是同伴咸旦仔因病未能回隊……希望他早日康復啦。

◆西部是一個變幻莫測的地方，今天的所見所聞也許一會兒已經不一樣。令我體會到商界是一個爾虞我詐的，而商人的說話是否可信便見人見智了。我不喜歡朝令夕改的，但是我會按本子辦事，也只能夠是這樣。（無奈……）

◆連日的滂沱大雨令我換上了三對鞋耶……幸好今天沒有下雨了。其實我是喜歡下雨天的，可是太大的話便有點兒麻煩了。

◆GPM女性陣再度全滅，希望RORO鳥在這短短的日子中學到東西，同時也希望將來有機會再合作。

◆大家有玩《PSO VER.2》嗎？我的HU以經107Lv啦！加上在遺跡找到的白虎之盾，不錯不錯~~~~~（笑）

◆發覺時雨的魔力又上升了，如果不增強自己的魔力的話是打敗不了他！看來三色雪糕Deck是大勢所趨。Absorb啊~~~~快些出現啦！我不想再給雷擊了……

◆姐夫阿J在準備了一個魔洞神龍的RPG，十分十分期待呢！因為我已經沒有玩GAME從事創作有一段時間了……

◆另一方面，本人在努力趕製個人網頁中，內容大概有漫畫、RPG、CG、GAME等等的介紹，希望早日完成吧！（沒有空……>_<）

◆最後送一張吃西瓜的CG給大家，希望大家喜歡（笑）。



4 小寶寶的夢話

今期冇時間，或者話冇靈感作卡卡啦，咁，我就同大家就咁傾下計仔啦...

查實大家鍾唔鍾意我作果D卡卡呢？查實大家又知唔知係咩黎架呢？

好眼訓添...

好耐未試過咁唔妥，滌杯麵竟然滌親手手，攪到冇左一晚工作時間... 咪就係尋晚囉...

再一次捉美食部子濃牛一快落！

D2ex - 得啦，放左工都唔洗訓啦... 我隻 209% Magic Finding Barbarian 可唔可以重見天日呢？

仲係未訓醒...

丫... 要買鞋，要買HDD，要買RAM，要買Palm，要買...

幾時會中六合彩呢？

呢句認真：今期至愛係張柏芝，多謝各位！

....呵.......欠......！

蚊蚊，獅子黎緊呢個月都會好掛住你架... 記得手信！

....嗯.... 今期咁多先啦.... 下期再見，勿念！

5 金 —— 001

☆在短期內實在發生太多第一次。

☆新的開始，新的幹勁？！

☆每天都下大雨，實在太麻煩。^_^

☆但又有點喜歡……^_^"

☆新制度下，吃早餐的次數亦相對增加！是好，是壞！？

☆一年實在過得太快！

☆呀…………………！(大叫)

☆無論如何都要運動一下！

☆由於與時代脫節關係，到底JORDAN 7/8代的復刻版出左未呢？知道的人請解答一下！

☆時間關係，還是到此為止，再見！

6 武功平平的MARKS

相信有看過本人的編者話都會知道本人最近迷上了金庸的武俠小說，而當然近日所推出《金庸ONLINE》亦有玩，不過太多人了，而且SERVER又不勝負荷，令本人不知如何進行才好，因此唯有暫擱開始的時候。另一方面，幸好近日亦有本人十分喜歡的《DIABLO II》EXPANSION DISK發售，不用浪費了已經準備的時間，而且亦都不用同時玩兩個ONLINE GAME。

7

綿羊大王

由於近日的政策改變以及人事變更，本人感到心力透支。

亦有感自己孤陋寡聞，力有不逮，我也想再利用較多私人時間進修。在考慮方面，我已花掉不少時間，到這個時候，再猶豫只會耽誤自己的時間。故此，我希望自己有勇氣在未來一個月內採取行動。

8

阜林騙者話

騙者1：本人被騙於日本那只有兩層的領土上花去了合共8小時，結果無法獲得於日本國內逗留5天的權利。

騙者2：本人以一台PS2加兩個GAME的代價，「騙」了一張面值一台iMac的香港至成田來回機票擺幾日。

騙者3：知情者以外都以為本人到了日本放假去，幾日以來電話都十分平靜。

騙者4：騙了一個不知名的朋友，令她錯覺本人於中環上班。

騙者5：騙了成功赴日的朋友，令他以為我每天都在《PSO ver.2》，實際是《Tactics Orge外傳》。

騙者6：騙了某戲院的職員，相信本人沒有帶攝錄機進場（爆）。←唔好學

騙者7：被某導演騙了大半場戲，結果只為看本人的偶像變成「膠公仔」，還要給本人一眼看穿…

騙者8：每日都在騙著自己，以為天天都可以早睡早起…

9

騙者9：由「互動遊戲誌」的「P.A」，被「騙」成「GPPS編者」，再「騙」成「GPM編者」，看來這傢伙倒容易受「騙」。

騙者10：常說去拜訪老頭子，結果還是未動身，騙了老頭子他獨個兒在等。

以上的都不是事實的全部，至於事實是如何，就連本人都不知道。俗語有云：當局者迷，旁觀者清；然而旁觀者是中途加入的話，可能會比當局者誤導而更迷…算了，世界就是這麼的混沌，縱使帶上了一對合度數的眼鏡，有些東西，是你怎樣去抹乾淨眼鏡，望過去都是矇矇朧朧的。就如本人每天醒來，轉頭望著身邊的她，都是帶點矇朧的一樣…要騙到別人，先要騙了自己。

postscript：

日前總算從朋友那裡接獲「手信」了，不過很多料不到的事情出現了。一是忘了教他去玩具舖（對於書蟲加GAME怪的OTAKU來說，玩具舖是個陌生的地方），結果那兩隻香港賣得貴貴的GUNDAM FIX還未到手，眼看GUNDAM FIX往後的LINE UP，心裡不其然浮出一片寒意…二是叫他找些ERO同人誌（這是本人赴日必備節目），結果出現眼前的，是傳說中的《TOKIMEKI之拳》1及2！簡直是如獲至寶，哈哈。可惜「鬥鬼滅卻 迷話惡流」還是在傳說之中…三是朋友從「太正浪漫堂」的福袋中得到一盒Mac版的《十二年度電腦記錄年鑑》，雖然他家中有Mac（屬於其妹子的），不過這個不愛用Mac的朋友，當然令它成了本人的囊中物了。

10

期望重新的SAKURA KI

◆金庸終於可以玩啦，雖然執筆的時候仍未開始可以玩，不過四周的人都嚷著要學乜乜武功物物內功等，真的好不熱鬧呢 ^^

◆金庸的小說中，最喜歡的男角色是令狐沖、楊過和游坦之，女角是雙兒、趙敏和任盈盈，可底會否學他們的武功呢 @～@

◆執筆時已經把攻略稿件交了，希望自己能一直維持這樣的工作進度＄～＄

◆新生的時間已經開始，自己亦能希望一樣重新，不過有些事情總是改不了

◆請各位繼續支持我們GPM.....^^

11

AINHO

※發覺家中部電腦每逢天氣炎熱的日子下運作，就會當機無數次，最厲害的一日就不到一個鐘就當一次，總回數為九次，連累我工作的進度，真氣憤至極！

※臭氣沖天，扁算好？

※今期由於先甜後苦，所以為精神設想，就此收鍵。

12

KOTARO

初時也不太明白《Pearl Harbor》中，為甚麼最後男主角要兩個只能活一個？但經過歷時三句鐘的（疲勞）轟炸後，我終於明白從不動情的人，居然在沒有任何理由的情況底下，愛上了朋友的女朋友，那種匪夷所思，又實在要叫編劇先誅而後快……

13

寒武紀

今期是新合併號的第一期，希望各位讀者能夠繼續支持。

14

去放暑假的小吉話

＊因為合拼關係，得到一個真正放暑假的機會。（可以不需要再使用那部轉數如蝸牛般慢的電腦）

＊雖說如此，筆者的暑假好像仍會很忙似的。（點解呀！？）

＊最近因為《TEAR RING SAGA》的關係忘記了去買《PSO》。

＊如果沒有意外，一定能照原定時間完成《TEAR RING SAGA》。（意外如電腦的某程式「罷工」等。）

＊在家中自閉的遊戲機DC，亦可真正復活過來。（對DC說：這陣子幸苦你了！）

＊在考試中，預期應取得好成績的科目考得不夠好，預期取得一般成績的科目卻考得不錯，真反常……（世事難料，唉！）

＊而最好的消息是英文合格了，不用回校補考。（能開心放暑假了！）

＊羅馬取得意大利聯賽的冠軍，不枉我今年對她的支持啊！（巴迪期圖達的努力終於有一點回報了！）

＊今年印象最深刻的二場球賽，是拜仁取得聯賽和歐冠盃的最後一場賽事，今次拜仁的努力終於有收成了，當時能第一時間看到這情景，真…真是……（淚下 T.T）

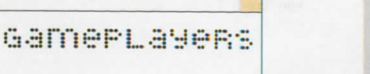
＊踢足球，踢足球，要去踢足球，二、三星期沒去踢足球會死的。（可能要下星期才有機會呢！）

＊雖然在GPM工作了十個月，但是經歷了不少事情，現在已經達到初初鍛鍊自己的目的了。（^.^）

＊如果要我給自己在這段時間的表現，我就覺得不太滿意了，很多事情都阻滯多多和有心無力，很失望！（#.#）

＊最後要多謝各位同事的幫忙，以後有機會再見，並在此祝他們工作順利！（你們要好好努力啊！）

＊各位後會有期了！（繼續把最後的任務完成！）





★：今期新增遊戲
■：資料有改動之遊戲

PlayStation

7月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
5日	SPIKE LIBRARY #005 TWILLIGHT SYMPTOM ~再會~	SPIKE	2800日圓	AVG
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.64 THE KICKBOXING	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.65 THE GOLF	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.66 THE回轉	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	KOEI定番SERIES 蒼狼與白鹿 元朝秘史	KOEI	1500日圓	SLG
	KOEI定番SERIES 三國無雙	KOEI	1500日圓	FIG
	GI JOCKEY(KOEI THE BEST)	KOEI	2800日圓	ACT
	BOMBERMAN(HUDSON THE BEST)	HUDSON	3800日圓	ACT
12日	WOODY WOOD PECKER之GO! GO! RACING	KONAMI	5980日圓(預定)	RAC
	日本相撲協會公認 日本大相撲(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	SPT
	LUNA WING~超越時空的聖戰~	翔泳社	6800日圓	SRPG
	SUPER PRICE SERIES「牌牌」	SELEN	950日圓	PUZ
	SUPER PRICE SERIES「BILLIARD」	SELEN	950日圓	SPT
	SUPER PRICE SERIES「麻雀」	SELEN	950日圓	TAB
	COLORFUL LOGIC 3	ARTRON	2800日圓	PUZ
	四川風激辛麻雀(廉價版)	FOUR WINS	2000日圓	TAB
	BURGER BURGER(廉價版)	FOUR WINS	2000日圓	SLG
	MARIA 2~受胎告知之謎~(廉價版)	FOUR WINS	2000日圓	AVG
19日	稻川淳二 真夜中之TAXI(廉價版)	VISIT	1980日圓	AVG
	NANIWA金融道~青木雄二之世間胸算用	講談社	5800日圓	TAB
26日	■SIMPLE 1500實用SERIES VOL.08 在一小時內學會股票投資	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	■SIMPLE 1500 實用 SEEIES VOL.09 自我風格的香薰療法	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	戀愛預報	PRINCESS SOFT	6800日圓	AVG
	元祖！動物占卜+戀愛占卜PUZZLE	CULTURE BRAIN	4300日圓	ETC
	CHIKI CHIKI MACHINE 猛RACE	INFOGRAMES HUDSON	4800日圓	RAC
	SUPERLITE 1500 SERIES ~安藤滿之亞空間殺法~	SUCCESS	1500日圓	TAB
	GROWLANCER(ATLUS BEST COLLECTION)	ATLUS	2800日圓	SRPG
	考車牌吧！(THE BEST)	TWILLIGHT EXPRESS	2800日圓	SLG
	建築機械SIMULATOR 考牌建大廈吧！	FAB COMMUNICATION	2800日圓	SLG
	★KIDS STATION 去吧！麵包超人2 和麵包超人一起大冒險	BANDAI	3800日圓	不詳
	★KIDS STATION 去吧！麵包超人2 和麵包超人一起大冒險 連KID STATION控制器	BANDAI	5800日圓	不詳
	★KIDS STATION DIGIMON PARK	BANDAI	3800日圓	不詳
	★KIDS STATION DIGIMON PARK	BANDAI連KID STATION控制器	5800日圓	不詳
	★KIDS STATION 再來 小魔女DOREMI 魔法堂SMILE PARTY	BANDAI	3800日圓	不詳
	★KIDS STATION 再來 小魔女DOREMI 魔法堂SMILE PARTY	BANDAI連KID STATION控制器	5800日圓	不詳
	★在哪裡也有蓄鼠 4 心跳骰子大冒險！	BEC	3200日圓	TAB
7月	ZOIDS BATTLE CARD GAME~西方大陸戰記~	TOMY	5800日圓	TAB

8月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
2日	■SPIKE LIBRARY #006裡技麻雀~這便是天和？！~	SPIKE	2000日圓	TAB
	■FROM TV ANIMATION ONE PIECE 飛上天空吧海賊團！	BANDAI	價格未定	不詳
	不倦之時間(廉價版)	VISIT	1980日圓	AVG
	SUMMON KNIGHT 2	BANPRESTO	5800日圓	RPG
9日	首領蜂(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	STG
	中年人之時間~小姐，去釣魚吧~	VISIT	1500日圓	SPT
	中年人之時間~小姐，來用花札決勝負吧~	VISIT	1500日圓	TAB
	中年人之時間~小姐，來用麻雀決勝負吧~	VISIT	1500日圓	TAB
	妖怪花玩意	UNBALANCE	3980日圓	不詳
	PACHISLOT帝王~BUNNY SP~	MEDIA ENTERTAINMENT	4800日圓	SLG
	逢魔之時	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	AVG
	重裝機兵VALKEN 2(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	ACT
	超兄貴~究極無敵銀河最強男~(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	STG
	FEDA 2(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	SRPG
	RUNABOUT(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	RAC
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.67 THE SOCCER DYNAMITE SOCCER 1500	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.68 THE RC CAR RC GO！1500	D3 PUBLISHER	1500日圓	RAC
30日	■實戰PACHINKO必勝法！	SAMMY	3800日圓(預定)	SLG
	在溫暖之中	PRINCESS SOFT	6800日圓	AVG
	PACHISLOT帝王MAKER推奨MANUAL 5(暫稱)	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	心跳回憶2 SUBSTORIES~MEMORIES RINGING ON~	KONAMI	5980日圓	AVG
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.69 THE PETA GOLF	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.70 THE WAR SIMULATION	D3 PUBLISHER	1500日圓	SLG
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.71 THE 戀愛SIMULATION 2~接觸~	D3 PUBLISHER	1500日圓	SLG
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.72 THE BEACH VOLLEYBALL	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	★SIMPLE 1500 SERIES HELLO KITTY VOL.1 HELLO KITTY BOWLING	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	★SIMPLE 1500 SERIES HELLO KITTY VOL.2 HELLO KITTY ILLUSTRATION PUZZLE	D3 PUBLISHER	1500日圓	PUZ
8月	PACHINKO帝王	MEDIA ENTERTAINMENT	4800日圓	SLG

9月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
6日	EVE The Fatal Attraction	GAME VILLAGE	6800日圓	AVG
	EVE The Fatal Attraction限定版	GAME VILLAGE	6800日圓	AVG
13日	桃太郎祭 石片六右衛門之卷	HUDSON	價格未定	ETC
	ART CAMION 藝術傳(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	RAC
	GAMERA2000(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	不詳
	怒首領蜂(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	STG
	FIRST QUEEN(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	SRPG
	WORLD TOUR CONDUCTOR(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	AVG
	★LOVE GAME WAI WAI TENNIS PLUS	HAMSTER	3800日圓	SPT
27日	MEMORIES OFF 2ND	KID	價格未定	AVG
9月	私立鳳凰學園3年純真組	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	EVERGREEN AVENUE	DATAM POLYSTAR	5800日圓(預定)	SLG
	SUPER特攝大戰2001	BANPRESTO	6800日圓	SLG

2001年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
夏	蓄鼠俱樂部4(愛)	JORDON	4800日圓	SLG
	KOMOCCHI	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	ETC
	FRIENDS~青春之光輝~	NEC interchannel	6800日圓(預定)	AVG
	MEMORIAL SERIES SUNSOFT Vol.1	SUNSOFT	2800日圓	ETC
	東京魔人學園外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER	SUCCESS	1500日圓	ACT
	很喜歡網球！	TOKIN HOUSE	價格未定	SPT
	大家之飼養教室 甲蟲編	DAINA	5800日圓(預定)	SLG
	MARTIAL BEAT(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	星之名所	JORDEN	5800日圓(預定)	AVG
秋	ZANAC×ZANAC	COMPILE	價格未定	STG
	FEVER5 SANKYO公式PACHINKO SIMULATION	ICS	4800日圓	SLG
2001年	VIRTUAL飛龍之拳 DASH	CULTURE BRAIN	1980日圓	FIG
	ANGEL DOLL	講談社	4800日圓(預定)	AVG
	HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓	SRPG
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	靈氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
	忍者亂太郎GAME GALLERY	CULTURE BRAIN	價格未定	不詳
	MILKY SEASONS	KID	價格未定	AVG

發售日未定

遊戲名稱	廠商	價格	類型
攜帶編集	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	980日圓	ETC
挑戰女流雀士2	CULTURE BRAIN	1380日圓	TAB
真・女神轉生II	ATLUS	價格未定	RPG
真・女神轉生if	ATLUS	價格未定	RPG
成為職棒隊監督吧！	BANDAI	6800日圓	SLG
PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
ARKS 1000~目標！究極之召喚師~	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
Family Price 1500Yen Series King of Bowling 2~Professional編~	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	SPT
Family Prize 1500Yen Series 職業棒球 熱門PUZZLE STADIUM	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	PUZ
板田吾郎九段之連珠BPV	CULTURE BRAIN	1500日圓	TAB
本格對戰將棋「聖」BPV	CULTUREBRAIN	1500日圓	TAB
戀愛麻雀「FEI VALID」	CULTUREBRAIN	4800日圓	TAB
ANDAGA HUNTER(暫稱)	E3 STAFF	價格未定	未定
OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
KNIGHTS OF GENISIS~神之黃昏	ESCOT	5980日圓	SRPG
MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
MAJOR WAVE 1500 SERIES LUCIFER RING	HAMSTER	1500日圓	RPG
MAJOR WAVE 1500 SERIES SWING	HAMSTER	1500日圓	STG
Dinobreeder another progress	J・WING	5800日圓	SLG
聖誕怪傑(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
加油 五右衛門PS	KONAMI	價格未定	ACT
BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
PACAPACA PASSION SPECIAL	PRODUCE	4800日圓	SLG
STARLING ODYESSEY II~魔龍戰爭~	RAY FORCE	價格未定	SPRG
STARING ODYESSEY III~MILLENNIUM之聖戰~	RAY FORCE	價格未定	SPRG
FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
BACKGUNNER~甦醒的勇者們~完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
Tutankhamen之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800日圓(預定)	SLG
私立鳳凰學園PURE HEART 1年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
私立鳳凰學園NATURAL HEART 2年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
私立鳳凰學園SWEET HEART 3年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
ROCKMAN X6	CAPCOM	價格未定	ACT

PlayStation 2

7月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
5日	YANYA KABAJISUTA~featuring Gawoo~	KOEI	6800日圓	ACT
	鐵1~電車BATTLE~	SONY COMPUTERENTERTAINMENT	5980日圓	RAC
	PIPOSARU 2001	SONY COMPUTERENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	牧場物語3~將心燃點起來~	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	6800日圓	SLG
	DREAM AUDITION 3	PACIFIC CENTURY CYBER WORKS JAPAN	6800日圓(預定)	ETC
	MISSING BLUE初回限定版	TONKIN HOUSE	6800日圓	AVG
12日	必殺PACHINKO STATION V2	SUNSOFT	5800日圓	SLG
19日	FINAL FANTASY X	SQUARE	8800日圓	RPG
	本格的PACHINKO實戰攻略SERIES MILKY BAR & KILLER QUEEN 永久保存版	UNBLANCE	5800日圓	SLG
	LAKE MASTERS EX SUPER	DAZ	3800日圓	SPT
26日	■MISSING BLUE	TONKIN HOUSE	6800日圓	AVG
	■MISSING BLUE初回限定版	TONKIN HOUSE	6800日圓	AVG
	GROWLANCER II	ATLUS	6800日圓	SRPG
	GROWLANCER II限定DELUXE PACK	ATLUS	12800日圓	SRPG
	THE FEAR	ENIX	7800日圓	AVG
	大家的GOLF 3	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	SPT
	TAMTAM PARADISE(暫稱)	GLOBAL A ENTERTAINMENT	7800日圓	ETC
	★愛藏版 ANGELIQUE TORIS	KOEI	8800日圓	AVG
	★愛藏版 ANGELIQUE TORIS初回限定版	KOEI	8800日圓	AVG
7月	NET KARAOKE	ERGO SOFT	6800日圓	ETC

8月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
2日	GENERATION OF CHAOS	IDEA FACTORY	6800日圓	SLG
	GENERATION OF CHAOS(限定版)	IDEA FACTORY	8800日圓	SLG
	THE音樂指揮家ZWEI	GLOBAL A ENTERTAINMENT	4800日圓	SLG
	實況POWERFUL職業棒球8	KONAMI	6980日圓	SPT
	光榮給你 甲子園之霸者	ARTDINK	6800日圓	SPT
	★五分鐘後之世界	MEDIA FACTORY	5800日圓	ETC
9日	■EVERBLUE	CAPCOM	6800日圓	AVG
	筋肉番付MUSCLE WARS 21(暫稱)	KONAMI	6980日圓(預定)	SPT
16日	★MAGICAL SPORTS 2001 職業棒球	魔法	5800日圓	SPT
23日	■Devil May Cry	CAPCOM	6800日圓	AVG
	NBA STREET	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SPT
30日	BEATMANIA II DX 5th STYLE~new song collection~	KONAMI	6800日圓(預定)	SLG
	★街ing MAKER	MEDIA FACTORY	5800日圓	不詳
上旬	HOUSE BREAKER	KOEI	6800日圓	SLG
8月	REAL ROBOT REGIMENT	BANPRESTO	6800日圓(預定)	ACT
	目標！名門棒球部2	DAZ	6800日圓	SPT
	GOLF NAVIGATOR VOL.3	SPIKE	3800日圓	SPT
	GOLF NAVIGATOR Vol.4	SPIKE	3800日圓	SPT
	QUAKE III REVOLUTION	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	STG

9月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
6日	■實況WORLD SOCCER 2001	KONAMI	6980日圓	SPT
	D.N.A.~Dark Natice Apostle~	HUDSON	6800日圓	AVG
上旬	ZEONIC FRONT機動戰士GUNDAM 0079	BANDAI	6800日圓(預定)	SLG
9月	KING'S FIELD IV	FROM SOFTWARE	6800日圓	RPG
	Global Folktale	IDEA FACTORY	6800日圓	SRPG
	宇宙人是什~麼？	TAITO	價格未定	ETC

10月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
10月	■對局麻雀 在網上食糊！	ARIKA	價格未定	TAB
	活躍的公主	角川書店	6800日圓(預定)	RPG

12月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	XENOSAGA EPIDOE I 力之意志	NAMCO	價格未定	RPG

2001年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
夏	ANIME英語會話 十五少年漂流記	SUCCESS	3800日圓	ETC
	ANIME英語會話 TOTOI	SUCCESS	3800日圓	ETC
	ANIME英語會話 出位老鼠大活躍	SUCCESS	3800日圓	ETC
	FLYING CIRCUS	SYSCON ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	電車GO!!新幹線 山陽新幹線編	TAITO	6800日圓	SLG
	PARAPPA RAPPER 2	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	AGE OF EMPIRE II~AGE OF KING~	KONAMI	價格未定	SLG
	玉繭物語2~毀滅之蟲~(暫稱)	元氣	6800日圓	RPG
	MIGHT AND MAGIC DAY OF THE DESTROYER	IMAGINEER	6800日圓	RPG
	機甲世紀G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	ACE COMBAT 04 shattered skies	NAMCO	價格未定	STG
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	NBA HOOPZ	MIDWAY	價格未定	SPT
	A列車2001追加車輛DISC(暫稱)	ARTDINK	2800日圓(預定)	ETC
	Enjoy Magic SERIES vol.1(暫稱)	SUNSOFT	價格未定	ETC
	TORO與假日(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	SkyGunner	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	STG
	山手線205系(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
秋	CAPCOM VS SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	CAPCOM	價格未定	FIG
	真・三國無雙2	KOEI	6800日圓	ACT
	SILENT HILL 2(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	GAUNTLET DARK LEGACY	MIDWAY	價格未定	ACT

	Spy Hunter	MIDWAY	價格未定	ACT
	TIME CRISIS 2	NAMCO	價格未定	STG
	GUILTY GEAR X	SAMMY	價格未定	FIG
冬	TRIANGLE AGAIN	MIGU ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY	KONAMI	價格未定	ACT
	幻想水滸傳III	KONAMI	價格未定	RPG
	KINGDOM HEARTS	SQUARE	價格未定	RPG
	JAK AND DAXTER 舊世界之遺產	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
2001年	WTA TOUR TENNIS(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	Digital Holmes(暫稱)	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	未定
	機動新撰組	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	RALLY HARD(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RAC
	TYPHOON(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	SLG
	鐵甲機 三日月(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	ACT
	POINIE'S POIN	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	THE音樂指揮家ZWEI(控制器同捆版)	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	LEGAIA 2(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG

今冬發售預定

	GRANDIA II(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG

2002年發售預定

3月7日	★鬼武者2	CAPCOM	價格未定	ACT
春	GRANDIA X	ENIX	價格未定	RPG
	ROOMMANIA#203	SEGA	價格未定	ETC
2002年	RIDING SPIRITS	SPIKE	價格未定	RAC
	A列車2002(暫稱)	ARTDINK	價格未定	SLG
	WAR JUDGEMENT(暫稱)	ARUZE	價格未定	TAB
	THE SPLIZER(暫稱)	ARUZE	價格未定	AVG

2003年發售預定

	A列車2003(暫稱)	ARTDINK	價格未定	SLG

發售日未定

GUN=HEARTS	IDEA FACTORY	6800日圓	ACT
FLINTSTIONES FEVER! ROCKVEGAS BOX	IDEA FACTORY	5800日圓	RAC
創造職業足球會2002	SEGA	價格未定	SLG
創造職業棒球會2002	SEGA	價格未定	SLG
職業棒球JAPAN 2001(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
EXHIBITION OF SPEED	TAITAS JAPAN	5800日圓	RAC
兩人FANTAVISION	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
KING OF COLOSSEUM	SPIKE	價格未定	SPT
爆走貨車傳說3～男花道夢浪漫	SPIKE	價格未定	RAC
拜借面孔 攝影天國	IDEA FACTORY	5800日圓	ETC
波洛古羅斯物語3	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓	RPG
HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
機動戰士GUNDAM相逢在宇宙中編	BANDAI	價格未定	ACT
BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
MAXIMO(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ARPG
戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800日圓	PUZ
NUIBETTSU CAFE	CULTURE BRAIN	6800日圓	SLG
山卡之BATTLE(暫稱)	Ecseco	價格未定	RAC
EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
STAR OCEAN 3(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
BBD2000(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
鄭問之三國誌	GAME ARTS	6800日圓	SLG
BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
AI將棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
1 ON 1 GOVERNMENT	JORDAN	價格未定	SPT
SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
決戰III(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	5800日圓	RAC
徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
NAVY-FORCE(暫稱)	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	價格未定	ACT
WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
WRC(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
WSC	SPIKE	價格未定	RAC
FIRE PRO WRESTLING(最新作)	SPIKE	價格未定	SPT
通信上海(暫稱)	SUNSOFT	價格未定	PUZ
EX億萬長者GAME	TAKARA	價格未定	TAB
EX人生GAME	TAKARA	價格未定	TAB
EX日本特急旅行GAME	TAKARA	價格未定	TAB
Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
3D Real Drive(暫稱)	Vial One	價格未定	RAC
F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
聖麗機RAYBLADE 2(暫稱)	WINKY SOFT	價格未定	SLG
FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
SOUL SURFING(暫稱)	童	價格未定	ACT
JO JO之奇妙冒險 第5部(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT
櫻大戰系列	SEGA	價格未定	AVG
新・SPACE CHANNEL 5(暫稱)	SEGA	價格未定	ACT
SPACE CHANNEL 5	SEGA	價格未定	ACT
VIRTUA FIGHTER 4	SEGA	價格未定	FIG
Legion	MIDWAY	價格未定	RPG
心跳回憶3(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
CLOCKWORK TOWER 3	CAPCOM	價格未定	AVG
侍(暫稱)	SPIKE	價格未定	AVG
ICO	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
WILD ARMS AVANCED 3rd	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
STUNT GP	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
TOPGUN	TAITAS JAPAN	價格未定	不詳
LOTUS CHALLENGE	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
封神演義2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
鐵拳4	NAMCO	價格未定	FIG
團團轉溫泉2(暫稱)	SEGA	價格未定	TAB
VAMPIRE NIGHT	NAMCO	價格未定	STG
★心跳回憶 GIRL'S SIDE	KONAMI	價格未定	不詳

Dreamcast

7月發售預定

5日	SUPER PUZZLE FIGHTER II X for Matching Serveice	CAPCOM	3800日圓	PUZ
	井上涼子～ROOMMATE～	DATAM POLYSTAR	6800日圓	SLG
	US SHENMUE	CRI	3000日圓	AVG
12日	CULDCEPT SECOND	MEDIA FACTORY	6800日圓	TAB
	HEAVY METAL GEOMATRIX	CAPCOM	5800日圓	ACT
19日	PRINCESS MAKER COLLECTION	GENEQS	5800日圓	SLG
26日	夢之翼～Fate of Heart～	KID	6800日圓(預定)	AVG
	超級機械人大戰α for Dreamcast	BANPRESTO	7800日圓	SLG
	PACHISLOT帝王DREAM SLOT 平和SP	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	OUTTRIGGER	SEGA	5800日圓	STG
	COMIC PARTY	AQUA PLUS	6800日圓	AVG
	COMIC PARTY限定版	AQUA PLUS	7800日圓	AVG
	瑪莉與艾莉的鍊金術士	COOL KIDS	7800日圓	RPG
	火焰聖母～The Virgin on Megiddo～	廣美	6800日圓(預定)	AVG
	秘密～有唯的夏天～	STARFISH	5800日圓	AVG
	夢之翼～Fate of Heart～初回限定版	KID	6800日圓(預定)	AVG

8月發售預定

2日	特COLLECTION 電幻天使對戰麻雀Shangri-La	MARVELOUS ENTERTAINMENT	2800日圓	TAB
	CR必殺仕事人	HECKBERRY	5800日圓(預定)	SLG
8日	ELDORADO GATE 第6卷	CAPCOM	2800日圓	RPG
9日	■團團轉溫泉2	SEGA	5800日圓	ETC
	創造打吡馬2	SEGA	6800日圓	SLG
23日	■AERO DANCING 急不及待想玩次回作!	CRI	3800日圓	SLG
30日	GetBass 2	SEGA	5800日圓	SPT
	新世紀EVAGELION TYPING 補完計劃	GAINAX	6800日圓	ETC
8月	CANARIA～將這思念乘著歌聲～	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG

9月發售預定

5日	■DIGI CARAT FANTASY	BROCCOLI	價格未定	不詳
6日	RUN=DIM as Black Soul	IDEA FACTORY	5800日圓	SLG
	莎木II	CRI	價格未定	RPG
27日	Memories Off 2nd	KID	價格未定	AVG
中旬	PACHISLOT帝王DREAM SLOT 2(暫稱)	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
9月	■餓狼MARK OF THE WOLVES	SNK	5800日圓	FIG
	★D+VINE[LUV]	PRINCESS SOFT	6800日圓	RPG

10月發售預定

10日	ELDORADO GATE 第7卷	CAPCOM	2800日圓	RPG

2001年發售預定

夏	AIR	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	Candy Stripe～見習天使～	SEGA	價格未定	SLG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	CHI Q的朋友們	NEXTECH	3800日圓	ETC
	ALIEN FRONT	SEGA	價格未定	ACT
	DYNAMIC GOLF	SEGA	價格未定	SPT
	FARNATION	SEGA	價格未定	RPG
	COSMIC SMASH	SEGA	價格未定	ACT
秋	PRISM HEART(暫稱)	KID	價格未定	AVG
	CAPCOM VS SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	CAPCOM	價格未定	FIG
	VICTORY GOAL 2001(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT
	天玉-1st Sunnyside-	KID	價格未定	AVG
2001年	MYSTEREET～不可逆世界的探偵紳士～	ABEI	價格未定	AVG
	ALEXANDER The Road to Percia	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	NIBELUNGEN之戒指	SUCCESS	6800日圓	AVG
	NHL 2K系列	SEGA	價格未定	SPT
	NFL 2K系列	SEGA	價格未定	SPT
	NBA 2K系列	SEGA	價格未定	SPT
	DERBY OWNER'S CLUB ONLINE	SEGA	價格未定	SLG
	ToeJam & Earl	SEGA	價格未定	ACT
	POWER SMASH 2	SEGA	價格未定	SPT
	Froigan Brothers	SEGA	價格未定	ACT
	Project Propeller Online(暫稱)	SEGA	價格未定	STG
	創造怪物!	SEGA	價格未定	SLG
	World Series Baseball 2K系列	SEGA	價格未定	SPT
	同窗會again	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	★IF IT HAPPENS…	FUJI COM WORK TRADING	價格未定	不詳
	★BOKO夢之達人	FUJI COM WORK TRADING	價格未定	不詳
	★BOMBER HEHHE	FUJI COM WORK TRADING	價格未定	不詳

發售日未定

機動戰士GUNDAM連邦vs自護	BANDAI	價格未定	ACT
SEGA EXTREME SPORTS	SEGA	5800日圓	SPT
FLAG LANSTEL(暫稱)	TAKUYO	價格未定	AVG
MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	5800日圓	RAC
NEPPACHI VI@VPACHI～CR尋寶探險隊～	DAIKOKU電機	價格未定	SLG
Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
MELTY SCHOOL	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
職業指南麻雀「兵」DX通信對應版	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
TREASURE STRIKE @abarai版	KID	價格未定	ACT
聖誕怪傑(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
盜墓迷城(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
章魚之MARINE	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
DARK EYES(暫稱)	NEXTECH	價格未定	RPG
Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
仙魔大戰2000假名LEON斬帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
Dee Dee Planet	SEGA	2800日圓	ACT
Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
type-X ～spiral nightmare～	SEGA	價格未定	AVG
AQUA PANIC	SEGA	價格未定	PUZ
GET BASS @abarai版	SEGA	價格未定	SPT
THE HOUSE OF THE DEAD 2 @abarai版	SEGA	價格未定	STG
ZOMBIE REVENGE @abarai版	SEGA	價格未定	ACT
DYNAMITE刑事 2@abarai版	SEGA	價格未定	ACT
DYNIMITE ROBO(暫稱)	童	價格未定	ACT
紫炎龍2(暫稱)	童	價格未定	STG
K-Project(暫稱)	SEGA	價格未定	STG
THE HOUSE OF THE DEAD 3	SEGA	價格未定	STG
新SPACE CHANNEL 5(暫稱)	SEGA	價格未定	ACT

XBOX

11月發售預定

11月	X CHASER	IDEA FACTORY	價格未定	RAC
	NEVERLAND SAGA	IDEA FACTORY	價格未定	SRPG

2001年發售預定

秋	MYST III EXILE	MYPICK	價格未定	AVG
冬	Style Laboratory	O2	價格未定	SLG
	METAL DUNGEON	PANZER SOFTWARE	價格未定	ACT

今冬發售預定

DOUBLE-S.T.E.A.L.	文化社	價格未定	RAC
TRIANGLE AGAIN	MIGU ENTERTAINMENT	價格未定	AVG

2002年發售預定



	紅之海 去吧！前往紅之彼方	KOEI	價格未定	SLG

發售日未定

	SEGA GT 2002(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	AIR FORCE DELTA II(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	GUN VALKYRIE	SEGA	價格未定	ACT
	JET SET RADIO FUTURE(暫稱)	SEGA	價格未定	ACT
	PANZER DRAGOON最新作	SEGA	價格未定	不詳
	MAJIDESU FIGHT！	TAKUYO	價格未定	ACT
	RUNEBRID	TAKUYO	價格未定	SRPG
	MASTER SLAVE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	DEAD OR ALIVE 3	TECMO	價格未定	FIG
	ESN winter X Games snowboarding2002(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	SILENT HILL 2 Xbox Version(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	實況WOLRD SOCCER 2001(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	幻魔鬼武者(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	DINO CRISIS 3(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	BRAIN BOX(暫稱)	CAPCOM	價格未定	SLG
	信長之野望 嵐世紀(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
	CRAZY TAXI NEXT(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	SEGA	價格未定	STG

Nintendo 64

8月發售預定

10日	■DERBY STALLION 64	MEDIA FACTORY	6800日圓	SLG

發售日未定

	SURIC驅 RAJIC驅	任天堂	價格未定	RAC
	動物番長(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
	FLIGHT SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG

Nintendo Gamecube

2001年

秋	SUPER MONKEY BALL(暫稱)	SEGA	價格未定	ACT

2002年

春	VIRTUA STRIKER 3 VER.2002(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT

發售日未定

	BIO HAZARD 0	CAPCOM	價格未定	AVG
	UNIVERAL STUDIO JAPAN(暫稱)	KEMCO	價格未定	不詳
	BATMAN(暫稱)	KEMCO	價格未定	不詳
	PHANTASY STAR ONLINE(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
	大亂鬥SMASH BROTHER DX(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT

Game Boy

7月發售預定

12日	用NET來GET MINI GAME@100	KONAMI	5800日圓	ETC
13日	DATA NAVI 職業棒球 2	NOW PRODUCTION	4300日圓	SPT
19日	■不思議之迷宮 風來的斯喀GB2～沙漠之魔城～	CHUN SOFT	4500日圓	ARPG
	ROCKMAN X2 SOUL ERASER	CAPCOM	3980日圓	ACT
	去釣魚吧！	ASCII	4500日圓(預定)	SPT
20日	J LEAGUE EXCITE STAGE TACTICS	EPOCH社	4300日圓	SPT
	麥當勞物語	TDK CORE	4500日圓(預定)	SLG
	宇宙人田中太郎RPG工作室GB2	ENTERBRAIN	5200日圓	ETC
26日	超GALS！壽蘭	KONAMI	4800日圓	ETC
27日	■昆蟲博士3	J・WING	4980日圓(預定)	SLG
	■爆轉SHOOT BAYBLADE	BROCCOLI	4800日圓	不詳
	真・女神轉生DEVIL CHILDREN 白之書	ATLUS	4500日圓	RPG
	花樣男兒～ANOTHER LOVE STORY～	TDK CORE	4500日圓(預定)	AVG
	真・女神轉生TRADING CARD CARD SUMMONER	ENTERBRAIN	5200日圓	TAB
	水木茂之新・妖怪傳	PRIME SYSTEM	4800日圓	ETC
7月	POCKET COOKING	J WING	4800日圓	SLG

8月發售預定

10日	火車頭THOMAS(暫稱)	TAM	價格未定	不詳
	假的PUZZLE啊	PRIME SYSTEM	4800日圓	不詳
	BAD BATSU 丸ROBOT BATTLE	HUDSON	4500日圓	不詳
30日	GAMEBOY WARS 3	HUDSON	3800日圓	SLG

9月發售預定

14日	★全日本少年SOCCER大會 目標是日本一！	SUCCESS	4800日圓	SPT
9月	教你養鼠俱樂部	JORDON	價格未定	不詳

10月發售預定

	漢字BOY 3	J・WING	4980日圓(預定)	ETC

2001年發售預定

夏	■櫻桃小丸子 村內大家一起玩遊戲！	EPOCH社	4300日圓	ETC
	NETWORK冒險記BUG SITE ALPHA	SMILE SOFT	價格未定	RPG
	NETWORK冒險記BUG SITE BETA	SMILE SOFT	價格未定	RPG
秋	激走！彈丸RACER音速BLASTER DANGUN彈	IMAGINEER	價格未定	不詳
	ESTPOLIS傳記～甦醒之傳說～	TAITO	4800日圓	RPG
冬	FROM TV ANIMATION ONE PIECE 幻之GRAND LINE冒險記	BANPRESTO	價格未定	不詳
2001年	金魚物語	CULTURE BRIAN	3980日圓	AVG
	KLUSTAR	SPIKE	4300日圓	PUZ
	XtremeWheels目標是BMX Champion！	SPIKE	4300日圓	RAC

發售日未定

	咕嚕咕嚕好朋友	STING	價格未定	AVG
	GRAND CASINO	ARTRON	價格未定	ETC
	BILLIARD CLUB	ARTRON	價格未定	SPT
	CHINESE MONSTERS(暫稱)	CULTURE BRAIN	3980日圓	ACT
	GO!GO!順風車 2	J WING	4800日圓(預定)	RAC
	DERBY STALLION牧場(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	CHIKI CHIKI MACHINE猛RACE	SYSCOM ENTERTTAINMENT	4200日圓(預定)	RAC
	LOONEY TUNES COLLECTOR MARTAIN QUEST	SYSCOM ENTERTAINMENT	4500日圓	ACT
	傳說之STARFEE(暫稱)	任天堂	3800日圓	ACT

Game Boy Advance

7月發售預定

5日	遊戲王DUEL MONSTERS 5 EXPERT 1	KONAMI	5800日圓	TAB
6日	BREATH OF FIRE～龍之戰士～	CAPCOM	5800日圓	RPG
12日	麻雀刑事	HUDSON	5200日圓	TAB
	MAIL CUTE	KONAMI	5800日圓	ETC
	森田將棋ADVANCE	HUDSON	5800日圓	TAB
13日	SUPER STREET FIGHTER II X REVIVAL	CAPCOM	4800日圓	FIG
	EX MONOPOLY	TAKARA	5800日圓(預定)	TAB
	大家之飼養SERIES 1 我的盔甲蟲(暫稱)	M・T・O	5200日圓(預定)	SLG
19日	風之古洛娜亞～做夢之帝國～	NAMCO	5300日圓	ACT
21日	MARIO CART ADVANCE	任天堂	4800日圓	RAC
26日	MOBILE職業棒球～監督之采配～	KONAMI	5800日圓	SPT
	JGTO公認GOLF MASTER MOBILE～JAPAN GOLF TOUR GAME～	KONAMI	5800日圓	SPT
	筋肉番付～金剛君之大冒險！～	KONAMI	5800日圓	SPT
	STA-COMI	KONAMI	5800日圓	SLG
下旬	ZERO TOURS	MEDIA RING	5480日圓	RPG

8月發售預定

1日	黃金之太陽	任天堂	4800日圓	RPG
3日	DOKAPON Q MONSTER HUNTER～	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	4800日圓	RPG
9日	■JURASSIC PARK III～去看恐龍～	KONAMI	5800日圓	SLG
10日	SUPER BLACK BASS ADVANCE	STAR FISH	4800日圓	SPT
	大家之飼養SERIES 2 我的桑型蟲	MTO	5200日圓	SLG
21日	WARIO LAND ADVANCE ～YOKI之財寶	任天堂	4800日圓	ACT
30日	JURASSIC PARK III ADVANCE ACTION	KONAMI	5800日圓	ACT
上旬	■極～麻雀DELUXE～未來戰士21	ATHENA	5200日圓	TAB

9月發售預定

13日	ROBOT PONCOTS 2 CROSS VERSION	HUDSON	5200日圓	RPG
	ROBOT PONCOTS 2 RING VERSION	HUDSON	5200日圓	RPG
	幻想水滸傳CARD STORY	KONAMI	5800日圓(暫稱)	不詳
9月	■PHALANX(暫稱)	KEMCO	價格未定	STG
	GAMEBOY MUSIC(暫稱)	任天堂	6800日圓	SLG
	LOVE HINA ADVANCE 祝福的鐘會響嗎？	MARVELOUS ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG

10月發售預定

10月	機械化軍隊(暫稱)	KEMCO	價格未定	SLG

11月發售預定

11月	激鬥 CAR BATTLER GO！	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	不詳

12月發售預定

12月	★BLENDER BLOS	INFOGRAMES HUDSON	價格未定	不詳

2001年發售預定

夏	■PUYO PUYO ADVANCE(暫稱)	SEGA	價格未定	PUZ
	MEDAROT ADVANCE 盔甲蟲VERSION	IMAGINEER	價格未定	SRPG
	MEDAROT ADVANCE 鍬型蟲VERSION	IMAGINEER	價格未定	SRPG
	HATENA SATENA	HUDSON	5200日圓	ETC
	好朋友麻雀KABU REACH	KONAMI	價格未定	TAB
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	FIG
秋	■HELLO KITTY MIRACLE COLLECTION(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	ETC
	■MAGICAL VACATION(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG
	GAME BOY WARS ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	馬穴大作戰(暫稱)	任天堂	價格未定	SRPG
	SONIC THE HEDGEHOG(暫稱)	SEGA	價格未定	ACT
	超級機械人大戰A	BANPRESTO	5800日圓	SLG
2001年	SUPER MARIO ADVANCE 2(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	DIGI COMMUNICATION	BROCCOLI	價格未定	ETC
	ADVANCE COLUMNS(暫稱)	SEGA	價格未定	PUZ

2002年發售預定

2月	WOODY WOOD BECKER(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT
2002年	POCKET MONSTER GAMEBOY ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG

發售日未定

	■KID CROWN之CRAZY CHESS(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT
	FIRE EMBLEM暗闇之王女(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	鼻尖合戰	任天堂	價格未定	未定
	MONSTER FARM MANIA	TECMO	價格未定	SLG
	SUPER MARIO ADVANCE 3(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	METROID FOR GAMEBOY ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	DIADROID大作戰(暫稱)	EPOCH社	價格未定	不詳
	創造學校！	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	SLG
	★BATTLE NETWORK ROCKMAN EXE 2	CAPCOM	價格未定	RPG

Neo-Geo Pocket

9月發售預定

9月	■SNK VS CAPCOM CARD FIGHTERS 2 EXPAND EDITION	SNK	4500日圓(預定)	TAB

2001年發售預定

夏	ARUZE王國 連爆！SLOT PUZZLE	SNK	價格未定	SLG
	DON之CASINO NIGHTS！	SNK	價格未定	ETC
	PACHISLOT ARUZE王國POCKET第9彈(暫稱)	SNK	價格未定	SLG

Wonder Swan

7月發售預定

5日	BLUE WING BLITZ	SQUARE	4700日圓	SRPG
12日	DIGIMON TAMERS DIGIMON MEDLEY	BANDAI	3980日圓	RPG
26日	LAST ALIVE	BANDAI	4800日圓	AVG

8月發售預定

8月	STAR HEARTS～星與大地之使者～	BANDAI	4980日圓	ARPG
	機動戰士GUNDAM VOL.2～JABURO～	BANDAI	4980日圓	SLG
	HUNTER X HUNTER～被引導者	BANDAI	4500日圓	不詳

9月發售預定

9月	GUILTY GEAR PETIT 2	SAMMY	價格未定	FIG

2001年發售預定

夏	INSECT BREEDER(暫稱)	BANDAI	4500日圓	SLG
秋	瑪莉與艾莉兩人的鍊金術士	E3 STAFF	4800日圓(預定)	SLG
	MOBILE SUIT GUNDAM MSPLATOON.COM	BANDAI	4980日圓	SLG
	DIGIMON TAMERS NETWORK TAMERS(暫稱)	BANDAI	3980日圓	RPG
	DIGIMON TAMERS DIGIMON ACTION(暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳

發售日未定

	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY III	SQUARE	價格未定	RPG
	FRONT MISSION	SQUARE	價格未定	SRPG



QUESTIONNAIRE

為了不斷改進《Gameplayers Magazine》，我們很需要各位讀給我們的寶貴意見。大家只要在下方的問卷填上個人資料並回答幾條問題，並寄回香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心四十樓，並註明「回覆問卷調查」，你便有機會獲得原裝日本海報一張（每期名額50）或遊戲SPECIAL SAVE一個，人人有份，永不落空!

個人資料

姓名：

性別：

年齡：

身份證號碼：

職業：

聯絡方法 (電話或E-mail)：

我希望換領 原裝日本海報／遊戲SPECIAL SAVE (二擇其一)

[註：以上個人資料只作贈送獎品時核對身份之用。]

問卷內容

你認為本誌的整體質素值多少分數？(1分最低，10分最高)

你因為什麼理由選擇購買本誌呢?

請寫出你最喜歡本期的哪一個欄目？為甚麼？

請寫出你最討厭本期的哪一個欄目？為甚麼？

你期望本誌未來能夠增加哪一些內容？

你認為本誌在哪一個方面是最有待改善的呢？

除了本誌之外你還閱讀哪一些遊戲雜誌?

除了遊戲之外，你有什麼其他的嗜好?

抄取SAVE DATA的讀者注意事項：

1）請在下方列出的「今期SAVE DATA一覽」中註明你想抄取的遊戲資料內容
2）讀者須自備有足夠空位的MEMORY CARD
3）請於星期三至星期六早上11時至下午5時，親臨本誌編輯部抄取資料
4）請出示身份證以便轄對身份

今期SAVE DATA一覽(請在你需要的SAVE資料後面的方格上畫上記號)

遊戲名稱	機種	SAVE內容	所需容量	
ACE COMBAT	PS	可選用所有MISSION及戰機	1 BLOCKS	☐
BREATH OF FIRE IV	PS	出現「電擊屋」	1 BLOCKS	☐
COOL BOARDERS 4	PS	可選用所有模式及賽道	1 BLOCKS	☐
DEAD OR ALIVE	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
DINO CRISIS	PS	隱藏服裝及無限大砲	1 BLOCKS	☐
EHRGEIZ	PS	可選用FF7的角色	2 BLOCKS	☐
GUNDAM THE BATTLE MASTER 2	PS	可選用所有MS	1 BLOCKS	☐
INFINITY	PS	全CG GALLERY有齊	2 BLOCKS	☐
PSYCHIC FORCE 2	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
R・TYPE Δ	PS	可選用隱藏機	1 BLOCKS	☐
SD GUNDAM GGENERATION	PS	全機體圖鑑	2 BLOCKS	☐
STREET FIGHTER EX 2 PLUS	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
STREET FIGHTER ZERO 3	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 4	PS	可選用隱藏TEAM及場地	2 BLOCKS	☐
大家的哥爾夫	PS	可選用所有角色	3 BLOCKS	☐
大家的哥爾夫2	PS	可選用所有角色	2 BLOCKS	☐
久遠之絆	PS	全CG GALLERY有齊	1 BLOCKS	☐
鬥神傳3	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
頭文字D	PS	可選用所有車及賽道	1 BLOCKS	☐
電車GO	PS	可鑑賞全路線MOVIE	1 BLOCKS	☐
悠久幻想曲ALL STAR Project	PS	全圖片及授業課程Data	1 BLOCKS	☐
瑪魯王國之人形公主	PS	可選用8個隱藏公仔	1 BLOCKS	☐
機動戰士GUNDAM 馬沙之反擊	PS	可選用所有MS	1 BLOCKS	☐
鐵拳	PS	可選用DEVIL KAZUYA	1 BLOCKS	☐
鐵拳2	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
鐵拳3	PS	可選用所有角色及隱藏模式	1 BLOCKS	☐
鬼武者	PS2	可選用熊貓服	420 KB	☐
BLOODY ROAR 3	PS2	可選用所有角色	130 KB	☐
BLOOD THE LAST VAMPIRE	PS2	全ENDING記錄	166KB	☐
WINNING ELEVEN 5	PS2	可選用所有隱藏TEAM & 全英文名	108KB	☐
ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE	PS2	齊隱藏PARTS & 全版面選擇可能	81KB	☐
GRAN TURISMO 3A-spec	PS2	金錢MAX	1BLOCKS	☐

換領海報讀者主意事項：

1）我們會個別通知首50位回覆問卷的讀者有關領取海報的事宜。
2）獲通知的讀者需親臨本誌編輯部領取海報，並須出示身份証以便核對身份。
3）所送出的海報種類由本誌隨機決定。

日本原裝海報包括：

機動戰士GUNDAM 馬沙之反擊／出擊飛龍／SD GUNDAM GGENERATION-F／FINAL FANTANY VIII／超級機械人大戰／SENTIMENTAL GRAFFITI／鬼武者／瑪莉工作室（當中更會有簽名海報）……等等。





計劃參加者募集!



GAMEBOY ADVANCE

憑【印花】以$1換取超值獎賞 2000.11.1 → 2001.12.31

由**即日**起，立刻剪下Game Players DC「遊戲誌DC」**、Game Players PS「遊戲誌PS」**、Game Plus「遊樂誌」、Hyper PC Player「電腦遊園地」及I KIDS「少年王」刊登之**【Gameplayers Group 印花】**。就有機會由**2000年12月9日**起，**為期一年**舉行的『數碼遊戲嘉年華』之「競投日」中，憑印花**以$1公開競投**多款新遊戲主機及其他重量級獎品。**印花愈多，奪標機會愈大！！**

$1新機 隨時屬您 計劃更新!

由於在上一次的《$1新機 隨時屬您》競投中，發現有一些可疑的COUPON，所以我們決定將計劃的內容改變一下，原則上計劃內容沒有太大的改變，依然是基於COUPON的多寡來決定投得禮品的機會，不過在來屆的《數碼遊戲嘉年》中，我們將不會即場送出禮品，而會在檢驗過有關COUPON後的稍後時間送出。相信可以有效打擊有可疑的COUPON。不便之處，敬請原諒。



PLAYSTATION 2

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

詳細參加方法，請參閱 Gameplayers.com.hk 及雜誌的最新公布。（最後決定，一切以 http://www.gameplayers.com.hk 的公布為準）



arcade GAME GUIDE 街機指南



$25 HKD

集合所有關於街機遊戲的

arcade

ACTION ADVENTURE PUZZLE RACING FIGHTING SIMULATION SPORT TABLE SHOOTING SOCCER

GAME GUIDE COIN-OPS

JULY 2001

仲請埋你打機

街機指南
Arcade Game Guide

是一本有關街機遊戲的「工具書」

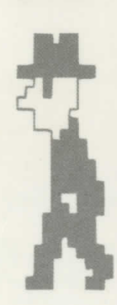
包括所有現役街機遊戲的介紹、最新街機遊戲介紹、香港熱門遊戲機中心地址、遊戲生產商介紹……

若你是一個熱愛街機遊戲的人，這本《街機指南》會給你很多你不知道的資訊；

若你不大喜歡街機遊戲，這本《街機指南》會讓你了解街機遊戲的世界；

若你從未接觸過街機遊戲，這本《街機指南》將會是你的入門書……

另送總值超過40元的打機禮券





獻給所有喜歡街機遊戲的朋友
每冊只售港幣25元
另送總值超過40元的打機禮券
請埋你去機鋪打機





GAMEPLAYERS GROUP